Teresa Lleixà Arribas
Juegos Sensoriales
y de conocimiento corporal
5ª Edición
Paidotribo

COLECCIÓN PEDAGOGÍAS CORPORALES

JUEGOS SENSORIALES Y DE CONOCIMIENTO CORPORAL

5° Edición

Por

Teresa Lleixà Arribas

Licenciada en Educación Física y Pedagogía
Doctora en Ciencias de la Educación
Profesora de la Facultad de Formación del Profesorado
de la Universidad de Barcelona

© 2017, Teresa Lleixà Arribas

Editorial Paidotribo
E-mail: paidotribo@paidotribo.com
http: //www.paidotribo.com

3ª reimpresión de la 5ª edición
ISBN: 978-84-8019-234-7
ISBN EPUB: 978-84-9910-852-0
BIC: YNW

Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299 – 08013 Barcelona

Índice

CAPÍTULO 1
EL JUEGO EN EDUCACIÓN

CAPÍTULO 2
JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN VISUAL

CAPÍTULO 3
JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

CAPÍTULO 4
JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN TÁCTIL

CAPÍTULO 5
JUEGOS DE GUSTO Y OLFATO

CAPÍTULO 6
JUEGOS DE CONOCIMIENTO CORPORAL

CAPÍTULO 7
JUEGOS DE AJUSTE POSTURAL

CAPÍTULO 8
JUEGOS DE CONTROL TÓNICO Y RELAJACIÓN

CAPÍTULO 9
JUEGOS DE RESPIRACIÓN

CAPÍTULO 10
JUEGOS DE LATERALIDAD

CAPÍTULO 11
JUEGOS DE EQUILIBRIO

CAPÍTULO 12
JUEGOS DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL

CAPÍTULO 13
JUEGOS DE EXPRESIÓN

Bibliografía

Capítulo 1

El juego en educación

Bajo el título "El juego en educación" presentamos este capítulo introductorio del libro. A pesar del nombre, no pretende ser una reflexión teórico-filosófica sobre el juego en la educación. Sobre esta temática existe abundante bibliografía; *El juego en la educación* de Paul MOOR (1981), *Juego y desarrollo* de PIAGET y otros (1982), *Realidad y juego* de D.W. WINNICOTT (1986) son, entre otras, obras que podrían servir para dar testimonio de ello.

La verdadera intención es, por el contrario, servir de preámbulo a los capítulos que siguen, al tiempo que ofrecer un marco teórico donde ubicarlos. El presente libro es eminentemente práctico, dado que ofrece una relación de juegos apropiados tanto para la escuela, como para centros de ocio y recreación. El hecho de referirse todos ellos a la exploración de los sentidos y al conocimiento corporal hace de estas parcelas del comportamiento humano el ámbito específico donde situarlos.

EL JUEGO, ACTIVIDAD PRINCIPAL DE LA EDAD INFANTIL

Muchos autores, cuando tienen que describir las características del juego, toman la obra de Huizinga (1972), como referencia. Aun pecando de poca originalidad, utilizaremos las reflexiones del filósofo holandés, dada la trascendencia que tienen a la hora de explicar el comportamiento lúdico.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer. El poder responder a esta necesidad de pasarlo bien, sin otro motivo, supone un acto de libertad.

El juego no constituye la vida corriente. Se aleja de lo cotidiano. Ocupa parámetros espaciales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria.

El juego se realiza según unas normas o reglas, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden.

El juego, muy a menudo, tiende a rodearse de simbolismo y de misterio.

A pesar de coincidir en la descripción de las características básicas del juego, son diversos los enfoques que ofrecen los diferentes autores a la hora de intentar explicar la naturaleza del juego. Entender el juego como una liberación de energías sobrantes (H. Spencer), como una tendencia atávica (Stanley Hall), como un ejercicio de preparación para la vida adulta (K.Groos) o como un esfuerzo continuado de superación (Chateau), son algunos de estos enfoques.

Al margen de esta diversidad de interpretaciones, podríamos ponernos de acuerdo al considerar el juego como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta perdiéndose únicamente en situaciones alienantes.

En los primeros años, el juego individual ocupa la mayor parte del tiempo en la vida de niños y niñas ya que, aunque los veamos entre compañeros, raramente percibimos interacciones o reciprocidad en las intenciones. En niños y niñas, algo mayores descubrimos ya el

camino hacia la relación. Aquí la comunicación será de gran relevancia, en la búsqueda de soluciones a inquietudes comunes. El juego se convertirá en el gran instrumento socializador.

EL JUEGO EN EL CURRÍCULO ESCOLAR

Analizando el currículo escolar observamos que el juego tiene una duplicidad de funciones. Constituye a la vez un contenido educativo de la Educación Física y un recurso metodológico tanto de ésta como de otras áreas del currículo.

El entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos. Recurrimos de nuevo a Huizinga, para ratificar tales afirmaciones, cuando dice: "El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo."(HUIZINGA,1987, 22)

Como consecuencia de todo ello, entre los bloques de contenidos propuestos por la mayoría de comunidades autónomas, aparece explícitamente el juego.

Por otro lado, el juego se convierte en recurso metodológico cuando, al valorar las aportaciones del comportamiento lúdico en el crecimiento y desarrollo de niños y niñas, nos damos cuenta de que constituye una fuente básica de aprendizaje en la edad infantil. Se podrían citar varios factores como favorecedores de los aprendizajes. La imitación, situación habitual en los juegos, sería uno de ellos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otro de estos factores. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto la resolución de los primeros como la

comprensión y aceptación de las segundas requieren una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil.

Finalmente, la motivación, consecuencia del propio placer por el juego, es un elemento que no podemos dejar de citar. Paralelamente a la motivación, y en íntima relación con ella, podríamos referirnos, también, a la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece siempre muy ligada al juego infantil.

No es de extrañar por tanto, que en el currículo de primaria del MEC encontremos frases como ésta: "Por todo ello, el enfoque metodológico de la Educación Física en la etapa Primaria tiene un carácter fundamentalmente lúdico"(M.E.C.,1992)

Independientemente de que consideremos al juego como un contenido o como un recurso metodológico, debemos tener en cuenta que para poder obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo, será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva. Dicha intervención didáctica sobre el juego debe ir encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de niños y niñas, mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas,
  - diversificando los juegos
  - dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Favorecer la máxima participación y, sobre todo, evitar la eliminación de niños o niñas durante el desarrollo del juego, buscando siempre alternativas a esta situación.

EL CONOCIMIENTO Y LA CONSCIENCIA CORPORAL A TRAVÉS DEL JUEGO

La Educación Física ha ido evolucionando a lo largo del presente siglo hacia formas de motricidad cada vez más sensibles a las repercusiones del conocimiento y la conciencia corporal. Este fenómeno, que se manifiesta fuertemente en los últimos años, fue detectado ya a finales de los sesenta, por Parlebas. Este autor observaba que, de las tres tendencias imperantes en este campo, Método Natural, Gimnasia de Mantenimiento, Método Deportivo, la primera se dirigía hacia un abandono de las familias de ejercicios de Herbert para profundizar en la toma de conciencia de la actividad y el ajuste de las realizaciones perceptivo-motrices, la segunda dejaba atrás las reglas formales para orientarse hacia la toma de conciencia del esquema corporal, concediendo una mayor importancia al sentido kinestésico, y la tercera priorizaba las adaptaciones sensoriomotrices, el control corporal, el control de los desplazamientos, la adquisición de imágenes motrices. (PARLEBAS, 1967, 9-10). Si a todo ello añadimos el peso que tiene el conocimiento de uno mismo en la expresión corporal, no resulta difícil entender que "El cuerpo: imagen y percepción" constituya un bloque de contenidos en el currículo de Educación Física para la enseñanza primaria y que, en Educación Infantil, "Identidad y autonomía personal" resulte ser una de las tres áreas curriculares establecidas.

Precisamente el Diseño Curricular de Base (MEC,1989) se refiere a la imagen y percepción corporal en los términos que a continuación reproducimos por considerarlos de especial interés, al estar totalmente vinculados a la intención del presente libro.

> *"La imagen, percepción y organización corporal incluye el conocimiento, experimentación, representación mental y toma de conciencia del propio cuerpo, tanto globalmente como de sus diferentes segmentos; el conocimiento de elementos funcionales del propio cuerpo y de sus posibilidades de movimiento: tono, respiración, relajación, movilidad, límites*

(funcionales y aptitudinales), equilibrio, conciencia de la actitud corporal y de la postura; y la organización del esquema corporal.

El alumno construye su propio esquema corporal en interacción con el espacio, el tiempo, el movimiento propio y el movimiento de los otros. Esta elaboración le permite a su vez construir el espacio y el tiempo como parámetros de la acción y como elementos culturales. La interiorización de todos estos aspectos tiene implícita una secuencia de adquisición característica: percepción, discriminación, utilización, representación, organización y estructuración."(MEC,1989)

LOS JUEGOS

Los juegos que presentamos a continuación hacen referencia a las siguientes temáticas:

- Juegos de discriminación visual
- Juegos de discriminación auditiva
- Juegos de discriminación táctil
- Juegos de gusto y olfato
- Juegos de conocimiento corporal
- Juegos de ajuste postural
- Juegos de control tónico y relajación
- Juegos de respiración
- Juegos de lateralidad
- Juegos de equilibrio
- Juegos de organización espacial
- Juegos de expresión corporal

Respecto a estas temáticas no ofreceremos un enfoque teórico, dado que nos veríamos obligados a repetir consideraciones que han sido publicadas, con anterioridad, por la autora (ver *La educación física de 3 a 8 años y Educación Física en Primaria Reforma).* Cumpliendo, pues, con la intencionalidad del libro de proporcionar recursos prácticos, pasamos seguidamente a ofrecer una relación de los juegos y a su posterior descripción.

1	JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN VISUAL	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**
• Grandes y pequeñas	A partir de 6 años	20
	A partir de 4 años	21
• Tiovivo de colores	A partir de 4 años	22
• Las tres figuras	A partir de 3 años	23
• El rey de las monas	A partir de 3 años	24
	A partir de 4 años	25
• El hipnotizador	A partir de 6 años	26
• La pelota en el espejo	A partir de 5 años	27
	A partir de 4 años	28
• Escribir en el aire	A partir de 5 años	29
• ¿Quién falta?	A partir de 4 años	30
• Un, dos, tres pica pared	A partir de 5 años	31
	A partir de 7 años	32
• El cazador y los osos perezosos	A partir de 5 años	33
	A partir de 4 años	34
• Te veo y no te veo	A partir de 4 años	35
• Restaurar estatuas	A partir de 3 años	36
• La estatua rebelde	A partir de 7 años	37
• Relevo de formas	A partir de 4 años	38
• Puzzle por parejas	A partir de 3 años	39
• Cintas de colores	A partir de 5 años	40
• En pie y sentados	A partir de 6 años	41
• Siluetas misteriosas	A partir de 4 años	42
	A partir de 6 años	43
• El objeto perdido	A partir de 6 años	44
• El hada		
• ¿Dónde está el balón?		
• Los semáforos		
• Los colores		

• El director de orquesta • La corriente eléctrica		

2	JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN AUDITIVA	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**
• La lluvia y el caracol	A partir de 6 años	46
• Los instrumentos	A partir de 4 años	47
• ¡Arriba que suena!	A partir de 4 años	48
• Las voces de los animales	A partir de 3 años	49
• El perro y el gato	A partir de 5 años	50
• La granja	A partir de 5 años	51
• Andar en la noche	A partir de 8 años	52
• ¿Quién está detrás de mí?	A partir de 4 años	53
• Corro de animales	A partir de 6 años	54
• Play-back	A partir de 8 años	55
• Gatos y ratones	A partir de 4 años	56
• ¿Dónde te oigo?	A partir de 4 años	57
• Andar entre palmas	A partir de 5 años	58
• El teléfono	A partir de 6 años	59
• Perseguir en la noche	A partir de 6 años	60
• Seguir al ruidoso	A partir de 4 años	61
• La rata	A partir de 5 años	62
• El arco iris	A partir de 3 años	63
• Cuando Juan va al cole	A partir de 7 años	64

3 JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN TÁCTIL

Nombre del juego	Edad	Página
• Adivina	A partir de 4 años	65
• ¿Dónde está lo que he tocado?	A partir de 5 años	66
	A partir de 6 años	67
• El mensaje	A partir de 5 años	68
• Buscar los zapatos	A partir de 5 años	69
• El tren ciego	A partir de 4 años	70
• La gallinita ciega	A partir de 5 años	71
• Las cuentas del collar	A partir de 6 años	72
	A partir de 8 años	73
• Corre, corre, la moneda	A partir de 5 años	74
	A partir de 6 años	75
• Guiar al burro ciego	A partir de 3 años	76
	A partir de 4 años	77
• Cazar la silla	A partir de 5 años	78
• Caer al vacío	A partir de 5 años	79
• El largo camino	A partir de 10 años	80
• La cosecha	A partir de 5 años	81
• De pie a pie	A partir de 8 años	82
• El sombrero me lo quito y me lo pongo	A partir de 2 años	83
	A partir de 7 años	84
• Afeitar el globo		
• ¿Cuántos dedos?		
• Comer manzanas		
• Apilar cubos		
• Dibujar en el serrín		

4 JUEGOS DE GUSTO Y OLFATO

Nombre del juego	Edad	Página
• Los más limpios	A partir de 5 años	86
• Oler la pareja	A partir de 6 años	87
• Mi colonia	A partir de 6 años	88
• Mejor sabrá	A partir de 5 años	89
• Cosa que traigo, cosa que huele	A partir de 7 años	90
• Agua dulce, agua salada	A partir de 7 años	91
• Tutifruti	A partir de 4 años	92

5 JUEGOS DE CONOCIMIENTO CORPORAL

Nombre del juego	Edad	Página
• Nombre y acción	A partir de 3 años 94	94
• Golpear el globo	A partir de 4 años	95
• El baño	A partir de 3 años	96
• El limpiacristales	A partir de 4 años	97
• El mago	A partir de 3 años	98
• Frente a frente	A partir de 3 años	99
• El enredo	A partir de 4 años	100
• Los autochoques	A partir de 3 años	101
• Este soy yo	A partir de 4 años	102
• Las huellas	A partir de 3 años	103
• El mosquito vuela vuela	A partir de 2 años	104
	A partir de 4 años	105
• El aro a la altura de...	A partir de 4 años	106
	A partir de 6 años	107
• Los aros	A partir de 4 años	108
• La orquesta corporal	A partir de 5 años	109
	A partir de 8 años	110
• Pepa ha dicho	A partir de 5 años	111
	A partir de 6 años	112

• Que no caiga la pelota • Pelota en el cuello • Esto es mi nariz • Las manos obedientes		

6	JUEGOS DE AJUSTE POSTURAL	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**
• Petrificar	A partir de 3 años	114
• El centrifugado	A partir de 5 años	115
• Dos en uno	A partir de 7 años	116
• Formas bajo la manta	A partir de 6 años	117
	A partir de 4 años	118
• Croquetas en la sartén	A partir de 6 años	119
	A partir de 4 años	120
• Esther Williams	A partir de 6 años	121
• Masaje con pelota	A partir de 5 años	122
• Me apoyo y me levanto	A partir de 6 años	123
	A partir de 4 años	124
• Carreras sentados	A partir de 5 años	125
• Regatas	A partir de 8 años	126
• Bailando con el hula-hop	A partir de 5 años	127
	A partir de 4 años	128
• Gato tranquilo, gato enfadado	A partir de 6 años	129
	A partir de 5 años	130
• La peonza	A partir de 7 años	131
• Contorsionistas	A partir de 8 años	132
• El rodillo	A partir de 6 años	133
• Dibujar números con el cuerpo		
• Estoy cansado		

• La postura maldita • Los escultores • El cuadro escultórico		

7	JUEGOS DE CONTROL TÓNICO Y RELAJACIÓN	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**
• Las serpientes encantadas • Las pequeñas serpientes encantadas • Las muñecas de trapo • Tensión al soltar • La pluma india • Osos dormidos • Día y noche • El grito • Atravesar paredes • Movimientos imperceptibles • La sombra • La tienda de autómatas • Molestar al transportista	A partir de 3 años A partir de 4 años A partir de 4 años A partir de 6 años A partir de 4 años A partir de 5 años A partir de 4 años A partir de 4 años A partir de 6 años A partir de 8 años A partir de 5 años A partir de 6 años A partir de 8 años	136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148

8	JUEGOS DE RESPIRACIÓN	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**

• Las bombas	A partir de 4 años	150
• Ruidos serios	A partir de 7 años	151
• Respira, no respira	A partir de 5 años	152
• La olla a presión	A partir de 5 años	153
• La gran carcajada	A partir de 6 años	154
• Los dormilones	A partir de 3 años	155
• La pesca submarina	A partir de 6 años	156
• Achicar	A partir de 5 años	157
• Pompas de jabón	A partir de 4 años	158
• Pompas en el cielo	A partir de 4 años	159
• Explosión de globos	A partir de 8 años	160
• Dibujar en el aliento	A partir de 5 años	161
• Relevos soplando	A partir de 6 años	162
• Carrera de obstáculos, soplando	A partir de 4 años	163
• Soplo-gol	A partir de 6 años	164
• Bola voladora	A partir de 5 años	165
• Vuelta al ruedo	A partir de 5 años	166
• Acaparar bolas	A partir de 7 años	167
• Mini-golf soplando	A partir de 7 años	168
• Futbolín soplando	A partir de 6 años	169

9	JUEGOS DE LATERALIDAD	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**
• Las marionetas	A partir de 3 años	172
• Las banderas	A partir de 3 años	173
• Toca la pelota	A partir de 3 años	174
• Derecha-izquierda	A partir de 5 años	175

• Pera-plátano	A partir de 5 años	176
• A la derecha - a la izquierda	A partir de 4 años A partir de 5 años	177 178
• Cambio de sentido	A partir de 5 años	179
• Marchar sentados	A partir de 5 años	180
• La nariz del vecino	A partir de 8 años	181
• El pozo de mi casa	A partir de 6 años	182
• ¿Qué lado?	A partir de 7 años	183
• Un, dos, izquierda, derecha	A partir de 6 años A partir de 8 años	184 185
• Lanzamiento a tres distancias	A partir de 8 años	186
• Juegos malabares (1)	A partir de 8 años	187
• Juegos malabares (2)		
• Juegos malabares (3)		

10	**JUEGOS DE EQUILIBRIO**	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**
• El pesado	A partir de 4 años	190
• Atravesar el río	A partir de 5 años	191
• La alfombra mágica	A partir de 7 años A partir de 6 años	192 193
• Pelea de gallos	A partir de 5 años	194
• El balancín ruso	A partir de 7 años	195
• Desafío en las alturas	A partir de 7 años A partir de 9 años	196 197
• El rodeo	A partir de 9 años	198
• El coche pinchado	A partir de 9 años	199
• El puente romano	A partir de 5 años A partir de 9 años	200 201

• Carreras de cuádrigas	A partir de 6 años	202
• Los camareros	A partir de 7 años	203
• Avanzar con el banco	A partir de 10 años	204
• El gusano cojo	A partir de 6 años	205
• Ciempiés	A partir de 8 años	206
• Las patas de la mesa	A partir de 8 años	207
• ¡Todos arriba!	A partir de 6 años	208
• Construir torres	A partir de 8 años	209
• Pocos pies y pocas manos	A partir de 10 años	210
• El tablón y el rulo	A partir de 10 años	211
• Relevos de zancos	A partir de 7 años	212
• La sombra del zanco	A partir de 8 años	213
• Zancos obedientes	A partir de 10 años	214
• Carreras con esquí-bus	A partir de 10 años	215
• Persecución de esquí-bus		
• Construcción de pirámides a gatas		
• Los porteadores		

11	JUEGOS DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**
• Guiar al burrito	A partir de 3 años	218
• Seguir los caminos	A partir de 2 años	219
• Ardillas en la jaula	A partir de 3 años	220
• La locomotora	A partir de 4 años	221
• Sardinas en la lata	A partir de 5 años	222

• Cerca y lejos	A partir de 6 años	223
• Mar-tierra	A partir de 3 años	224
• Mar-tierra, babor-estribor	A partir de 7 años	225
• La red de pescadores	A partir de 5 años	226
• Los cruces	A partir de 6 años	227
• Los paquetes	A partir de 6 años	228
• Tras las cuerdas	A partir de 4 años	229
• Encontrar las palabras	A partir de 8 años	230
• Buscar la ropa	A partir de 8 años	231
• Carrera clásica de orientación	A partir de 8 años	232

12	JUEGOS DE EXPRESIÓN	
Nombre del juego	**Edad**	**Página**
• Descubrir el intruso	A partir de 6 años	234
• Cambios de expresión	A partir de 6 años	235
• Los cartones mágicos	A partir de 4 años	236
• El muñeco enganchoso	A partir de 7 años	237
• El objeto invisible	A partir de 6 años	238
• Agrupaciones de animales	A partir de 5 años	239
• El museo	A partir de 8 años	240
• El hombre del tiempo	A partir de 8 años	241
• Conclusión de historietas	A partir de 8 años	242
	A partir de 7 años	243

• Continuar la historia		

Capítulo 2

Juegos de discriminación visual

GRANDES Y PEQUEÑAS

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Pelotas grandes y pequeñas distribuidas en el terreno de juego.
Organización inicial	Los participantes corren libremente en todas direcciones.
Desarrollo	Cuando el director de juego grita ¡Grandes!, cada uno de los

participantes debe coger una pelota grande y sentarse rápidamente, con ella, en el suelo. Cuando el maestro grita ¡Pequeñas!, ocurre lo mismo con las pelotas pequeñas.

Observaciones Hay que comprobar que los niños y niñas no se hayan confundido de tipo de pelota y que hayan respondido muy deprisa. Una variante puede ser que se deba botar la pelota, lanzarla, etc., en lugar de sentarse en el suelo.

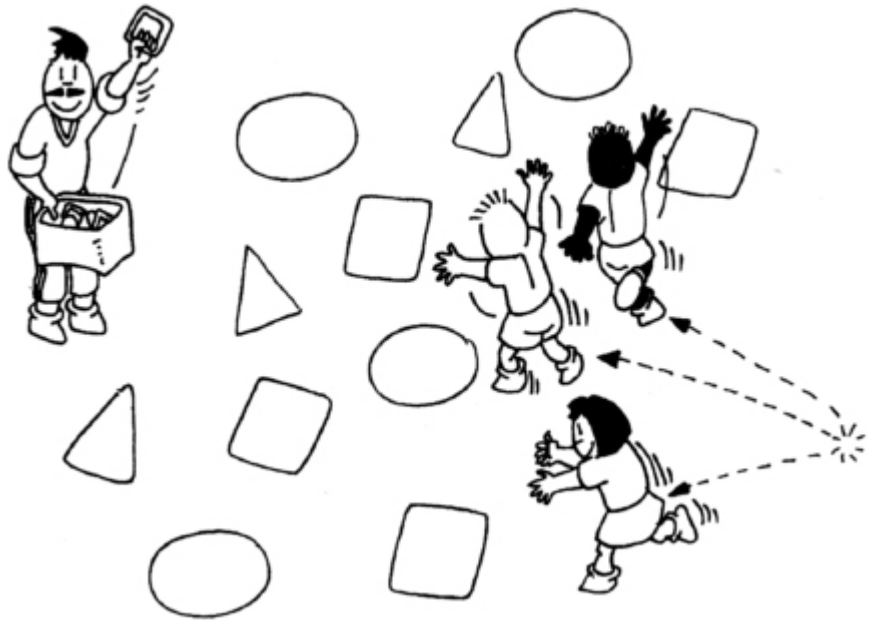
TIOVIVO DE COLORES

Edad A partir de 4 años.

Condiciones materiales	Una sala en la que haya objetos de diferentes colores.
Organización inicial	Los participantes forman un corro y giran en torno al director de juego que se ha quedado en el centro.
Desarrollo	El director de juego cuenta una historia. Cuando en la historia sale el nombre de un color, los niños y niñas se sueltan del corro y van corriendo a tocar un objeto que sea del color mencionado. El director de juego los persigue intentando atrapar a aquellos que no están tocando el color que haya salido.
Observaciones	Para agilizar el juego, se puede, en lugar de contar la historia, utilizar la fórmula "El color, el color es el..."

LAS TRES FIGURAS

Edad	A partir de 4 años
Condiciones materiales	Varios triángulos, cuadrados y círculos bastante grandes, dibujados en el suelo, con tiza. Una caja con tres cartulinas que reproduzcan cada una de las tres figuras anteriores.
Organización inicial	En un extremo del terreno de juego, el director de juego con la caja. En el otro extremo, los niños y niñas, unos junto a otros.
Desarrollo	El director de juego extrae una cartulina y los niños y niñas deben colocarse rápidamente en el interior de la figura correspondiente.



EL REY DE LAS MONAS

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Ninguna, aunque resulta más divertido en un espacio con materiales diversos y obstáculos.
Organización inicial	Los participantes se colocan en filas de cinco o seis, o bien por parejas.
Desarrollo	El que va delante ejecuta movimientos variados desplazándose por la sala. Los que le siguen deben imitarlo, de

	forma que toda la fila haga los mismos gestos.
Observaciones	Es aconsejable cambiar al primero con frecuencia, para que todos puedan hacer el papel de rey.

EL HIPNOTIZADOR

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	El director de juego, que es el hipnotizador, se halla frente a los niños y niñas.

Desarrollo Los niños y niñas no pueden dejar de mirar a los ojos del "hipnotizador". Este se va desplazando por el espacio, lentamente, con lo cual obliga a los jugadores a desplazarse también, para no perder el contacto visual.

Observaciones En este juego se ve comprometida la capacidad de seguimiento visual.

LA PELOTA EN EL ESPEJO

Edad A partir de 4 años.

Condiciones materiales	Una pelota pequeña por cada uno de los participantes.
Organización inicial	Los niños y niñas por parejas uno frente a otro. Cada uno de ellos sujeta la pelota con la mano contraria a la utilizada por su pareja.
Desarrollo	Uno de la pareja mueve la pelota en todas direcciones. El otro, que es "la figura del espejo", debe imitarle.

ESCRIBIR EN EL AIRE

Edad	A partir de 6 años
Condiciones materiales	Una pelota pequeña por cada pareja de jugadores.

Organización inicial Un jugador frente al otro. Uno de ellos con la pelota en la mano.

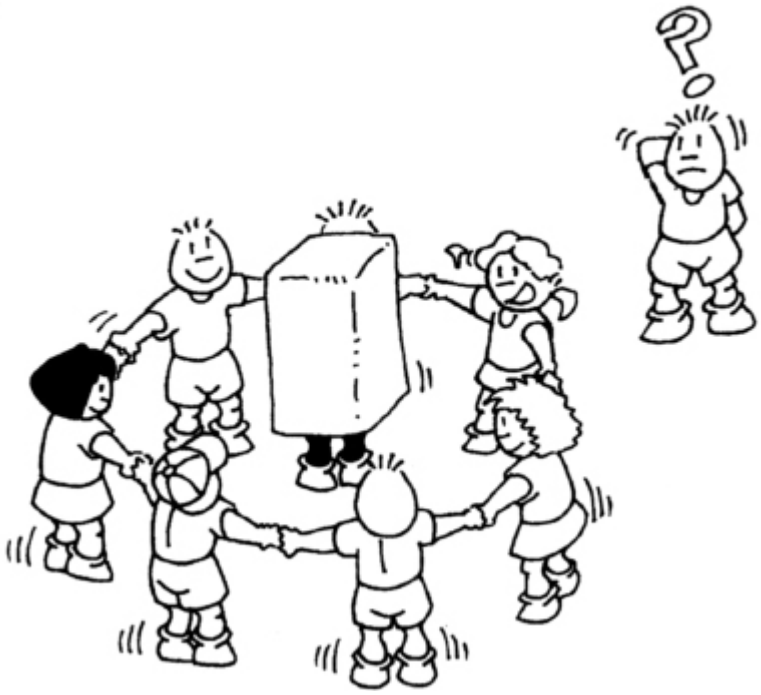
Desarrollo Un jugador de cada pareja escribe con la pelota, en el aire, una letra o un número. Su compañero debe adivinar qué ha escrito.

Observaciones Los jugadores mayores pueden escribir palabras completas.

¿QUIÉN FALTA?

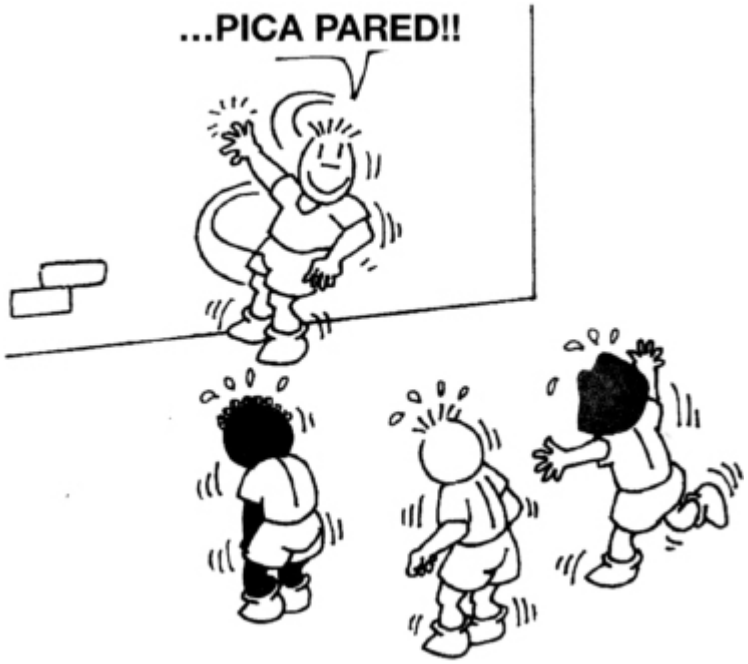
Edad A partir de 5 años

Condiciones materiales	Un objeto grande donde pueda esconderse un niño, como por ejemplo, un plinto, una caja de cartón, una manta...
Organización inicial	Los participantes en corro en torno al objeto descrito. Uno de ellos sale de la estancia.
Desarrollo	Cuando el jugador ha salido, uno de sus compañeros se oculta. Aquel que había salido vuelve a entrar y debe adivinar quién falta.
Observaciones	Este juego compromete la memoria visual.



UN, DOS, TRES PICA PARED (Un, dos, tres pajarito inglés)

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Un espacio en el que haya una pared.
Organización inicial	Uno de los jugadores se coloca frente a la pared colocando sus manos sobre ésta. El resto de participantes, unos cuantos metros por detrás.
Desarrollo	El jugador de la pared debe decir "un, dos, tres pica pared" y girarse rápidamente. Entre tanto, el resto de jugadores avanzan hacia él, pero quedándose quietos cuando se ha girado, con el fin de que no les vea moverse. Los niños y niñas que han sido vistos en movimiento vuelven a la línea de los que avanzan consigue tocar la espalda al jugador de la pared, éste persigue a todos los jugadores, los cuales salen huyendo hacia la línea de partida.



EL CAZADOR Y LOS OSOS PEREZOSOS

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Terreno liso.
Organización inicial	Los niños y niñas, en cuadrupedia, forman un corro. Son los osos perezosos. Uno de ellos, en pie en el centro del corro. Es el cazador.
Desarrollo	Los osos deben ir acercándose al cazador sin que éste los vea moverse. Cuando el cazador ve

moverse a un oso, éste regresa al punto de partida. Los osos tienen como objetivo conseguir llegar hasta el cazador.

TE VEO Y NO TE VEO

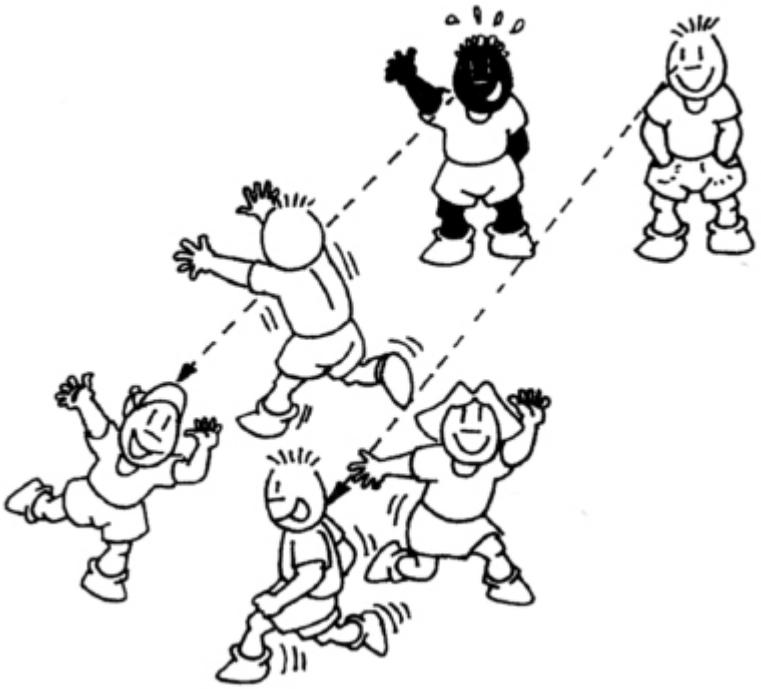
Edad A partir de 4 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas, por parejas, se distribuyen por todo el espacio.

Desarrollo En cada pareja, uno permanece estático en un lugar de la sala e

intenta no perder de vista a su compañero, quien se desplaza por toda la sala. Este último realizará movimientos bruscos, se mezclará con otros jugadores, para conseguir que su compañero le pierda de vista.



RESTAURAR ESTATUAS

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas por parejas.

Desarrollo En cada pareja, uno de los niños va moviéndose hasta que su compañero da una palmada. En este momento se queda quieto como una estatua, durante unos instantes. Después vuelve a moverse. Su compañero debe colocarlo en la posición que había adoptado tras la palmada.

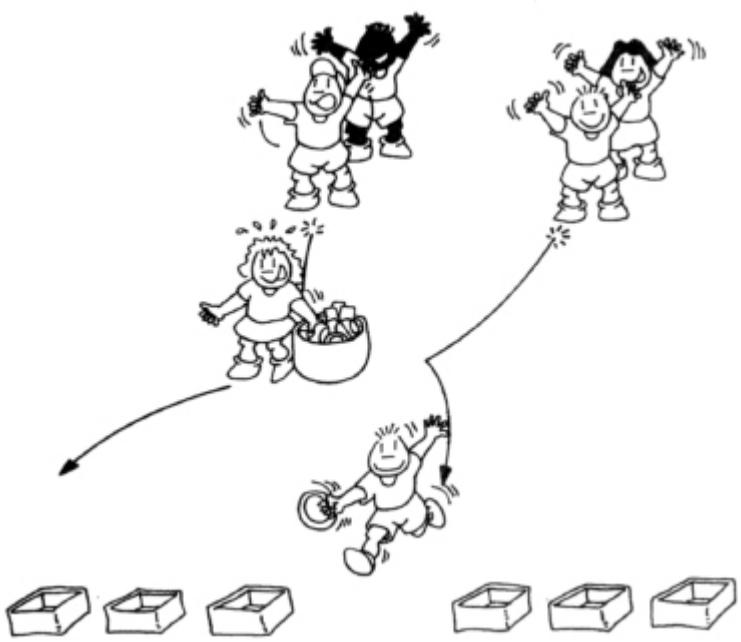
Observaciones Un tercer observador puede opinar si la "restauración" ha sido correcta.

LA ESTATUA REBELDE

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los participantes, en corro, adoptan una determinada postura. Uno de ellos observa.
Desarrollo	El observador se coloca de espaldas al corro, momento que aprovecha uno de sus compañeros para cambiar de posición. El niño o niña que se hallaba fuera del corro debe volver a mirar a sus compañeros y descubrir al que ha cambiado de posición.

RELEVO DE FORMAS

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Un gran cesto lleno de objetos que pertenezcan a tres categorías diferentes, por ejemplo, argollas, pelotas y tacos. Seis cajas de cartón.
Organización inicial	Dos equipos. Cada equipo se coloca en un extremo de la sala y tiene frente a sí tres cajas de cartón. En el punto medio entre ambos equipos colocamos la cesta.
Desarrollo	De cada equipo sale un jugador corriendo. Va hacia la cesta, coge un objeto y lo lleva hasta una de las cajas de cartón. Inmediatamente sale el siguiente jugador y hace lo mismo con otro objeto. Cada caja de cartón debe llenarse con una categoría diferente de objetos. Gana el equipo cuyos componentes acaben primero el relevo, colocando correctamente los objetos.



PUZZLE POR PAREJAS

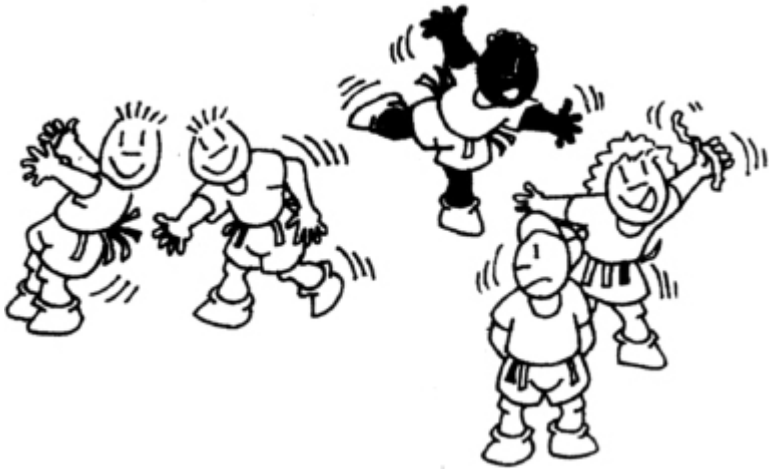
Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Tarjetas postales cortadas por la mitad.
Organización inicial	Los niños y niñas se distribuyen libremente por la sala, con un trozo de postal cada uno.
Desarrollo	Los jugadores deben formar parejas lo más rápidamente posible, uniendo las dos partes de una misma postal.

Observaciones	En lugar de parejas podemos formar grupos cortando las postales en más partes.

CINTAS DE COLORES

Edad:	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Cintas de tres colores, las necesarias para que cada uno de los niños y niñas tenga una cinta de cada color.
Organización inicial	Los jugadores se sujetan una cinta de cada color en la goma del pantalón.

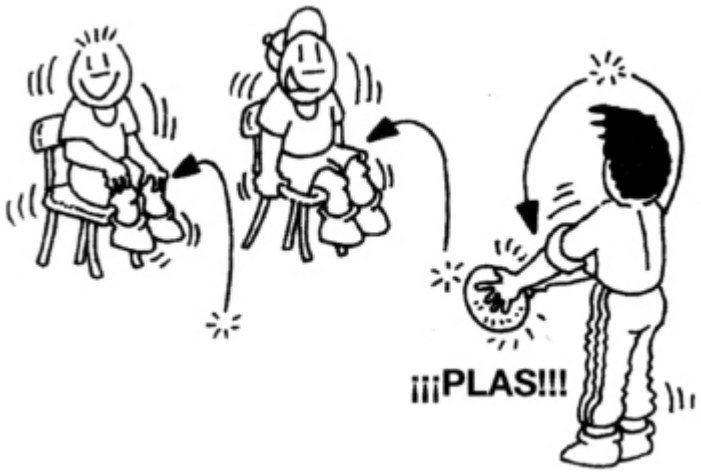
Desarrollo	El director de juego dice un color y todo el mundo debe intentar coger cintas de dicho color, al tiempo que evita que le sean cogidas las suyas. Cada niño o niña que coge una cinta la coloca en su propio pantalón. Se trata de conseguir el máximo número de cintas posible.



EN PIE Y SENTADOS

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Un pandero, una silla por cada jugador.
Organización inicial	Los niños y niñas sentados en las sillas frente al director de juego.

Desarrollo	Cuando el director de juego toca el pandero por encima de su cabeza, los jugadores se levantan. Cuando toca el pandero hacia abajo, los jugadores se sientan.
Observaciones	El director de juego intenta hacerles equivocar con repeticiones bruscas.



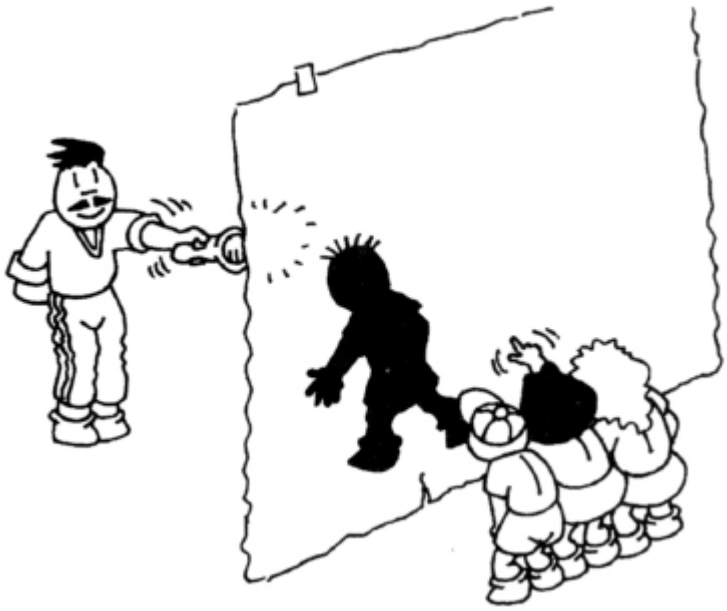
SILUETAS MISTERIOSAS

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Una sábana y una linterna.
Organización inicial	Se extiende verticalmente la sábana. Detrás se coloca la

linterna. Se forman dos equipos.

Desarrollo Los miembros de un equipo desfilan entre la sábana y la linterna. Los del otro equipo, que han permanecido tras la sábana, deben reconocer quién está pasando, gracias a la sombra proyectada en la sábana.

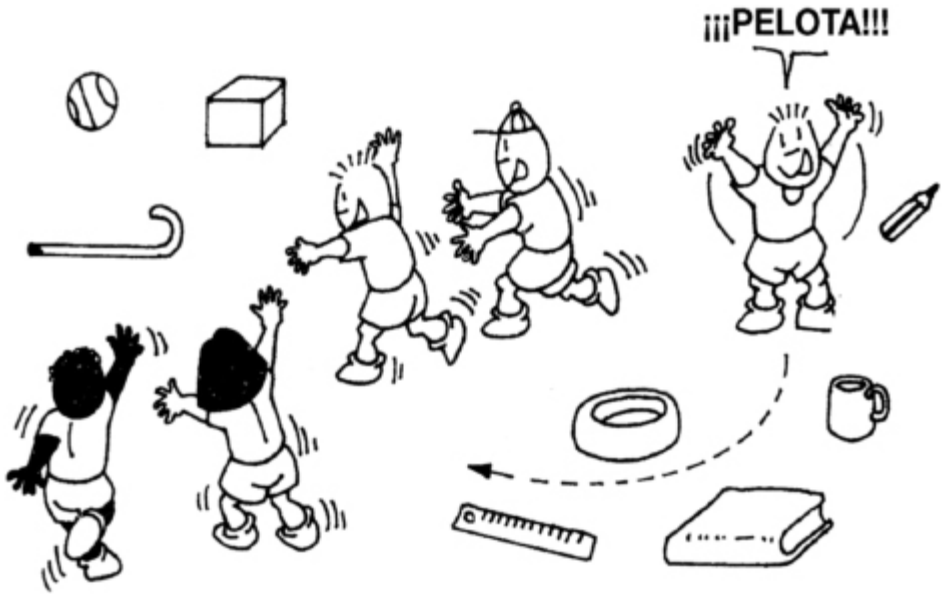
Observaciones Los niños y niñas que han de ser reconocidos pueden hacer gestos para facilitar el reconocimiento.



EL OBJETO PERDIDO

Edad A partir de 4 años.

Condiciones materiales	Una sala en la que podamos encontrar diversos objetos.
Organización inicial	Los participantes se desplazan libremente por todo el espacio. Uno de ellos se coloca en el centro.
Desarrollo	El jugador que se halla colocado en el centro dice en voz alta el nombre de un objeto. Los demás deben ir corriendo a tocar dicho objeto, mientras son perseguidos por el jugador que ha nombrado el objeto.
Observaciones	Si el jugador del centro atrapa a alguno de sus compañeros, este último pasa a sustituirle.



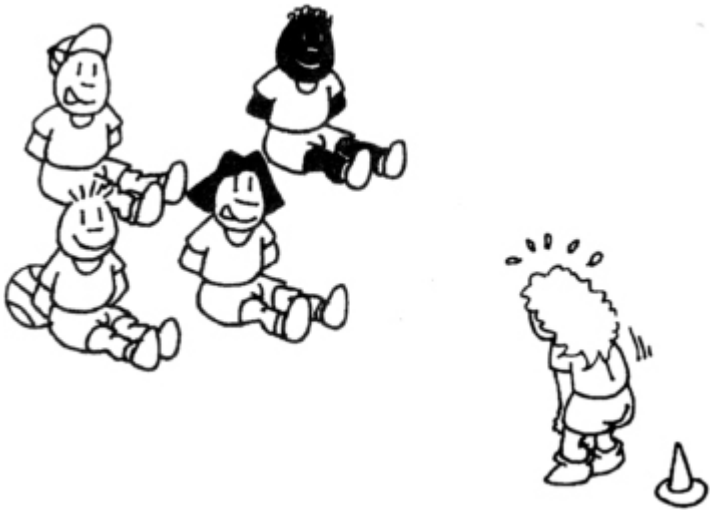
EL HADA

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Un palo corto que represente una varita mágica.
Organización inicial	Los participantes en corro. En el centro, el director de juego, que es el hada, con la varita mágica.
Desarrollo	"El hada" indica con la varita mágica cómo deben desplazarse los niños y niñas "hacia adelante", "hacia atrás", "dando saltos", etc. Los jugadores deben seguir las indicaciones del "hada", sin equivocarse.
Observaciones	Los niños y niñas mayores pueden hacer el papel de hada.

¿DÓNDE ESTÁ EL BALÓN?

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Un balón.
Organización inicial	Los niños y niñas participan en grupos no muy numerosos, máximo de diez personas. Un jugador se coloca con el balón frente al resto de los jugadores que se hallan sentados en el suelo, de espaldas a la pared.
Desarrollo	El jugador que está en pie lanza el balón a uno de los que se hallan sentados y corre dándoles la espalda. Mientras, los

jugadores sentados se pasan el balón y uno de ellos lo esconde tras su espalda. Cuando el jugador que corre llega a un punto prefijado, se gira rápidamente y debe adivinar dónde se halla el balón. Si lo acierta, cambia su puesto con quien tenía el balón escondido.



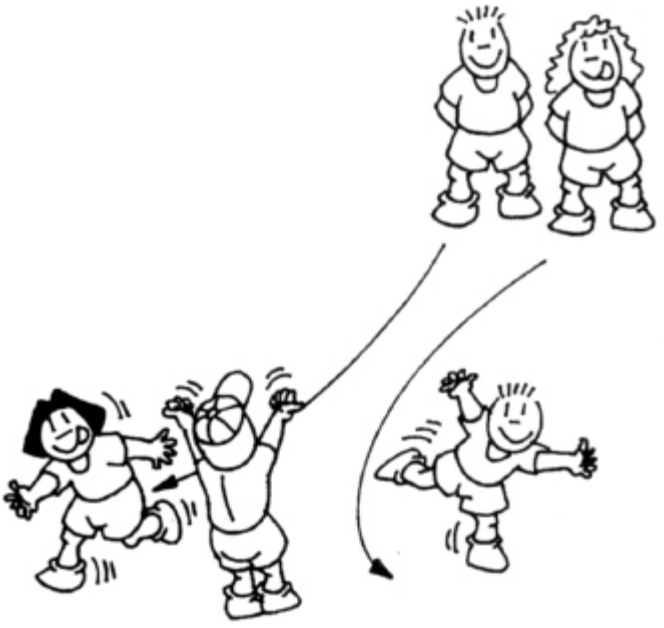
LOS SEMÁFOROS

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Filas de cuatro o cinco jugadores. Otro jugador, que hará de semáforo, se coloca frente a cada fila a una distancia de unos

diez metros. Este último junta las manos frente a sí con los puños cerrados y los pulgares hacia arriba.

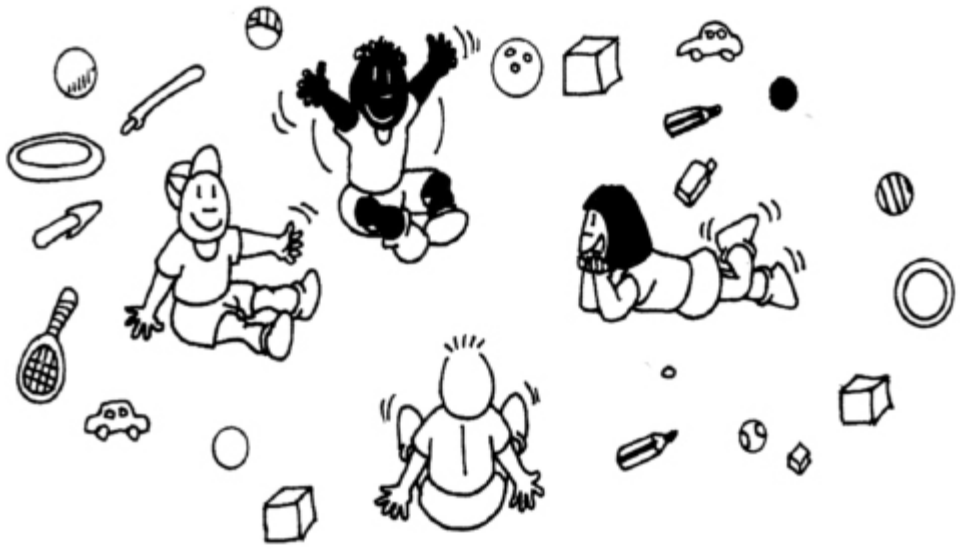
Desarrollo Cada niño y niña de la fila se dirige corriendo hacia el semáforo que, en el último instante, gira hacia un lado uno de los dos pulgares. Si gira el pulgar de la derecha, el compañero que llega corriendo se desvía hacia la derecha, y hacia la izquierda si gira el pulgar de la izquierda.

Observaciones Los jugadores han de correr muy deprisa. El interés del juego viene dado por el hecho de que los jugadores han de reaccionar rápidamente para no chocar contra el semáforo.



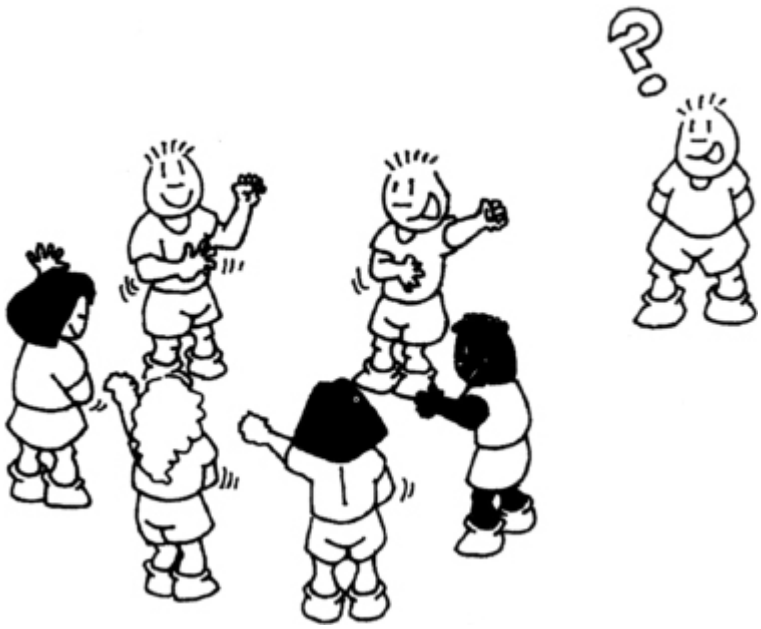
LOS COLORES

Edad	De 4 a 6 años.
Condiciones materiales	Es necesario estar en una sala en la que haya muchos objetos.
Organización inicial	Los niños y niñas en corro.
Desarrollo	Un jugador dice un color. El siguiente debe decir un objeto que vea y que sea de dicho color. El siguiente jugador dice otro objeto también del mismo color. Así sucesivamente hasta que algún niño no sabe qué decir o se equivoca. Continuamos entonces con otro color.



EL DIRECTOR DE ORQUESTA

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Aparato de música.
Organización inicial	Los niños y niñas en corro. Uno de ellos fuera del corro. Los del corro nombran un "director de orquesta" sin que el que está fuera sepa quién es.
Desarrollo	Suena la música. Los niños y niñas del corro hacen ver que tocan un instrumento. Todos tocan el mismo, incluso el " director de orquesta" . El "director de orquesta" cambia de instrumento y es la señal para que todos cambien, imitándolo. El niño que se halla fuera del corro debe descubrir quién es el director de orquesta.



LA CORRIENTE ELÉCTRICA

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los participantes, cogidos de la mano ,forman un corro. Uno de ellos se queda en el centro.
Desarrollo	Se designa a uno de los participantes, el cual dice: "Envío la corriente a... (y el nombre de un compañero)" A continuación aprieta la mano de su compañero de la derecha o bien de la

izquierda. El jugador que ha recibido el apretón lo transmite al siguiente y así sucesivamente hasta que la "corriente" llega a su destino. El jugador que se halla en el centro del corro debe interceptar con la vista el paso de la corriente y señalar el lugar donde ha visto el apretón de manos.

Capítulo 3

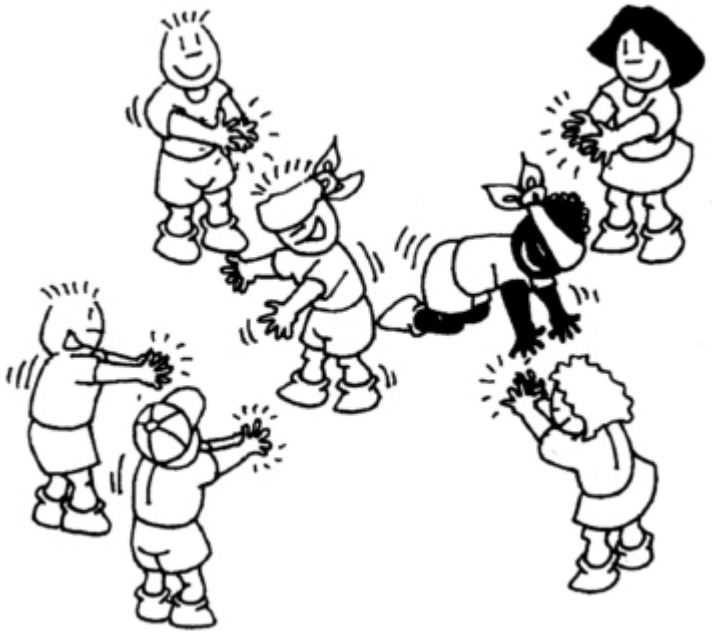
Juegos de discriminación auditiva

LA LLUVIA Y EL CARACOL

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Dos pañuelos para vendar los ojos.
Organización inicial	Los niños y niñas en corro. Uno de ellos hace de lluvia y otro, en cuadrupedia, hace de caracol. Ambos llevan los ojos vendados.

Desarrollo

La lluvia debe coger al caracol. Cuando se acerca al caracol, los niños del corro pican rápido y fuerte con dos dedos en la palma de la otra mano; cuando está lejos, pican suave y despacio. De esta manera, la lluvia sabe si se está acercando al caracol.



LOS INSTRUMENTOS

Edad

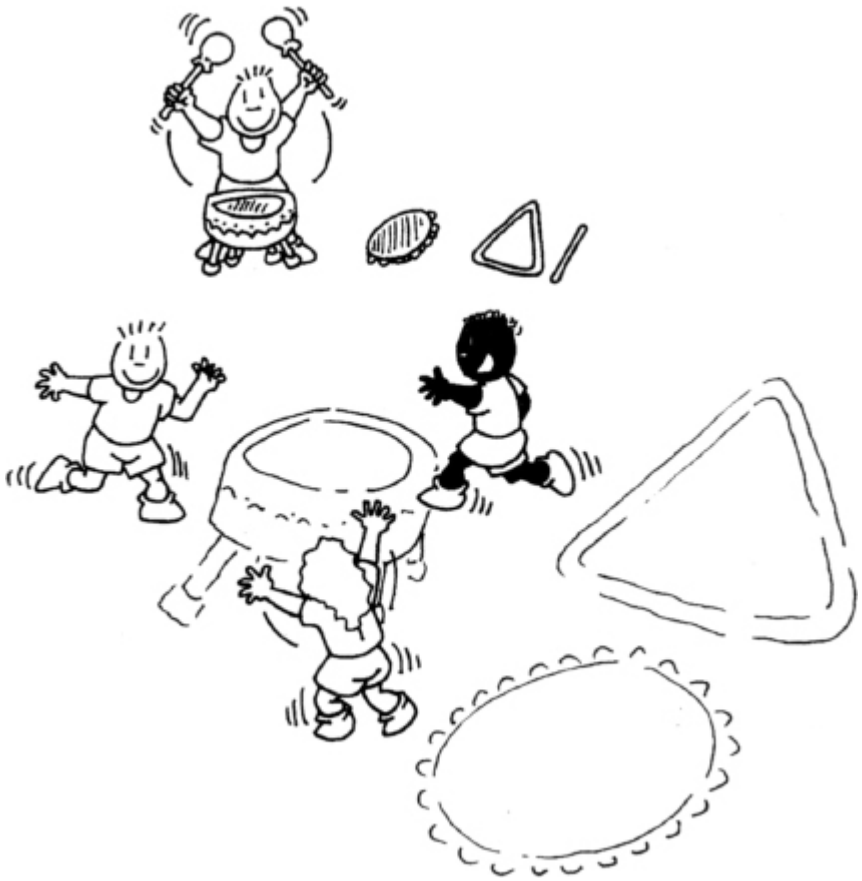
A partir de 4 años.

Condiciones materiales

Tres instrumentos de percusión, por ejemplo, triángulo, caja china y pandero.

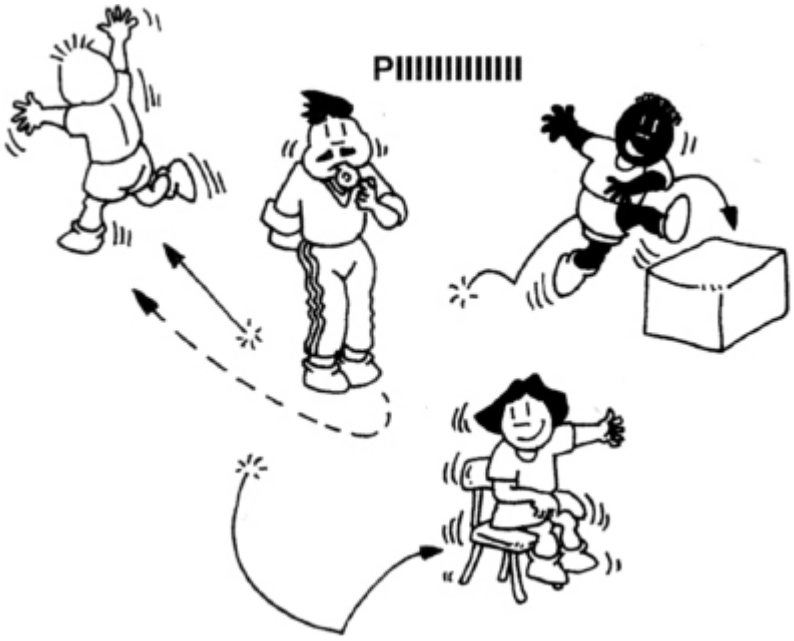
Organización inicial Dibujar en el suelo y en grandes dimensiones los tres instrumentos de percusión.

Desarrollo El director de juego va realizando percusiones con los tres instrumentos, sucesivamente. Los jugadores caminan siguiendo las percusiones y cuando reconocen un instrumento caminan por encima de su dibujo.



¡ARRIBA QUE SUENA!

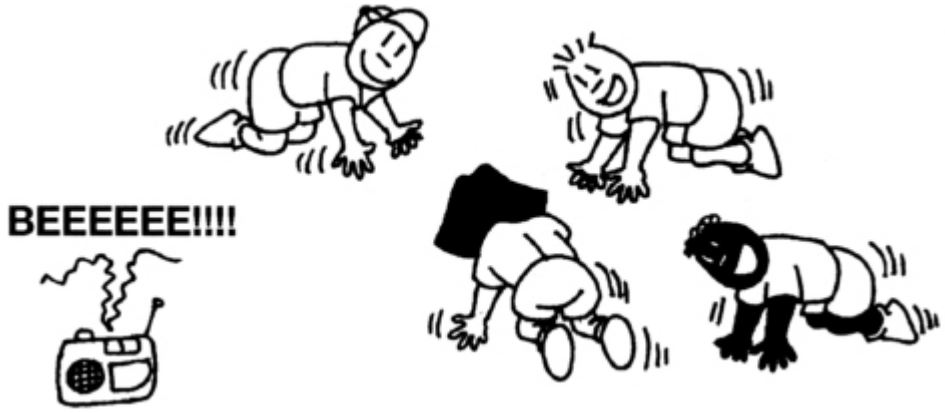
Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Una sala en la que haya elementos sobre los que poder subirse, por ejemplo, plinto, bancos, sillas, mesas. Un silbato.
Organización inicial	Los niños y niñas corren libremente por toda la sala.
Desarrollo	Cuando el director de juego toca el silbato, todo el mundo debe subirse a una determinada altura. El director de juego persigue a quienes todavía no han conseguido subir.
Observaciones	Para los mayores, cuando alguien es atrapado puede pasar a dirigir el juego.



LAS VOCES DE LOS ANIMALES

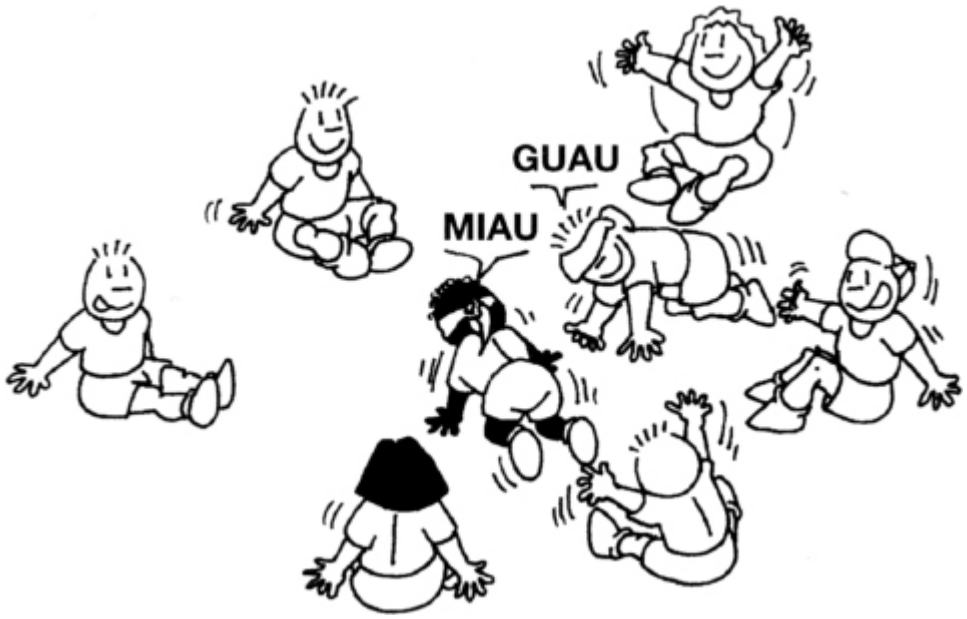
Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Un casete en el que hemos grabado voces de distintos animales (existe comercializado).
Organización inicial	Desplazamientos libres por toda la sala.
Desarrollo	Al oír la voz de algún animal, los jugadores deben imitar su caminar.
Observaciones	Con los más pequeños, el director de juego puede ayudar a

reconocer el animal.



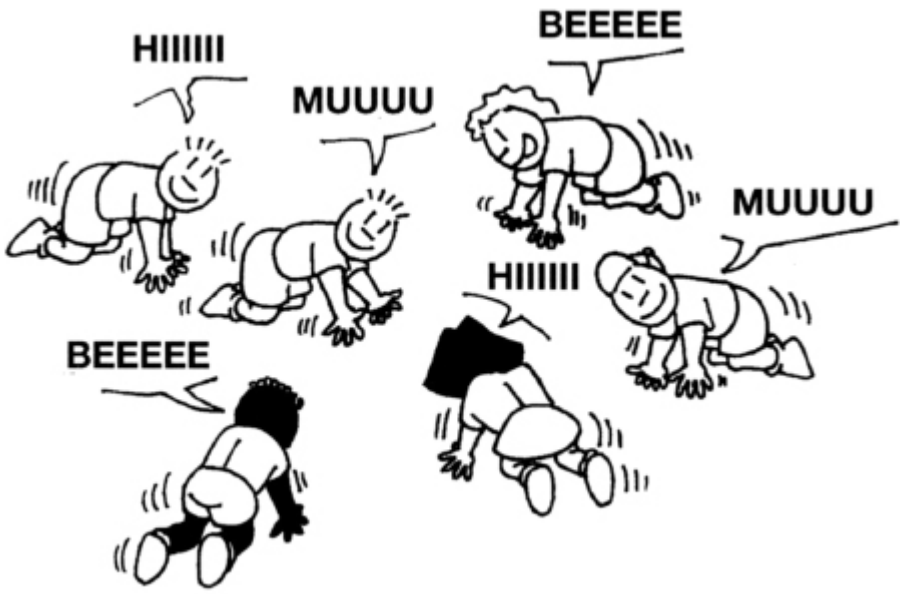
EL PERRO Y EL GATO

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Dos pañuelos para tapar los ojos.
Organización inicial	Los jugadores se sientan en el suelo formando un círculo. En el centro se sitúan dos niños. Uno es el perro y el otro es el gato. Ambos se colocan en cuadrupedia y llevan los ojos tapados.
Desarrollo	Cuando el perro dice "guau", el gato debe contestar "miau". El perro debe conseguir atrapar al gato guiándose por el sonido.



LA GRANJA

Edad	A partir de los 5 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	A cada dos jugadores se les asigna el mismo animal.
Desarrollo	Los niños y niñas se desplazan por la sala emitiendo la voz del animal que se les ha asignado. Las parejas de animales deben encontrarse.
Observaciones	Los jugadores pueden ir con los ojos tapados.

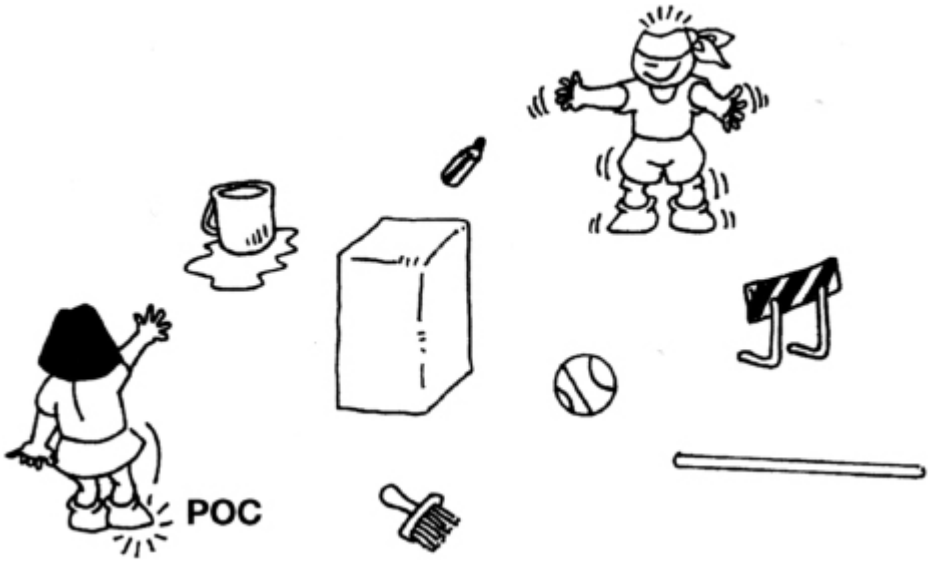


ANDAR EN LA NOCHE

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Objetos distribuidos por la sala en forma de obstáculos. Pañuelos para vendar los ojos.
Organización inicial	Los participantes por parejas. Uno de cada pareja con los ojos vendados. Los jugadores con los ojos vendados, en un extremo de la sala; en los laterales, sus parejas. Cada pareja ha convenido previamente una serie de signos auditivos que le indicarán el camino (un sonido

para ir hacia adelante, otro para pararse, etc.).

Desarrollo Los jugadores con los ojos vendados deben atravesar la sala sin topar con los obstáculos guiados por los sonidos que emitirán sus compañeros.



¿QUIEN ESTÁ DETRÁS DE MÍ?

Edad A partir de 4 años.

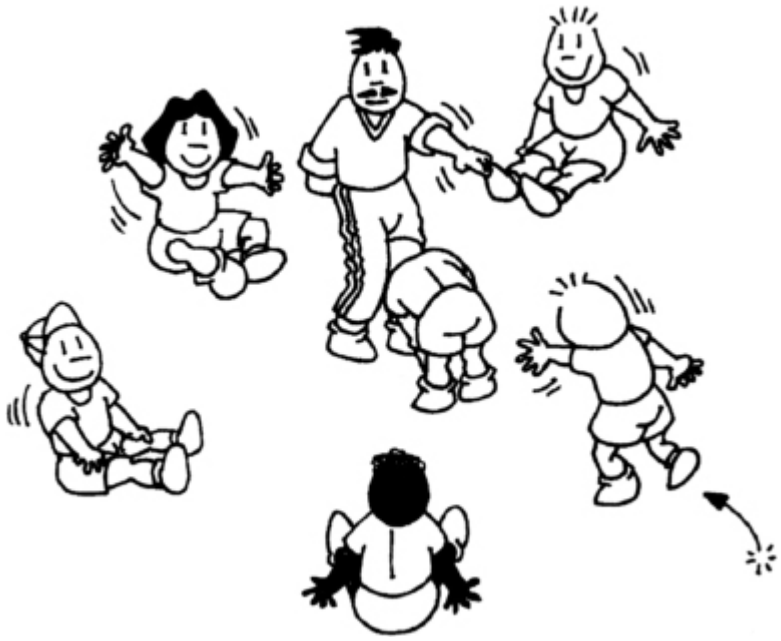
Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los participantes forman un corro. El director de juego se halla también en el corro. Un

niño o una niña se coloca frente al director de juego con la cabeza entre sus rodillas de tal manera que no pueda ver tras de sí.

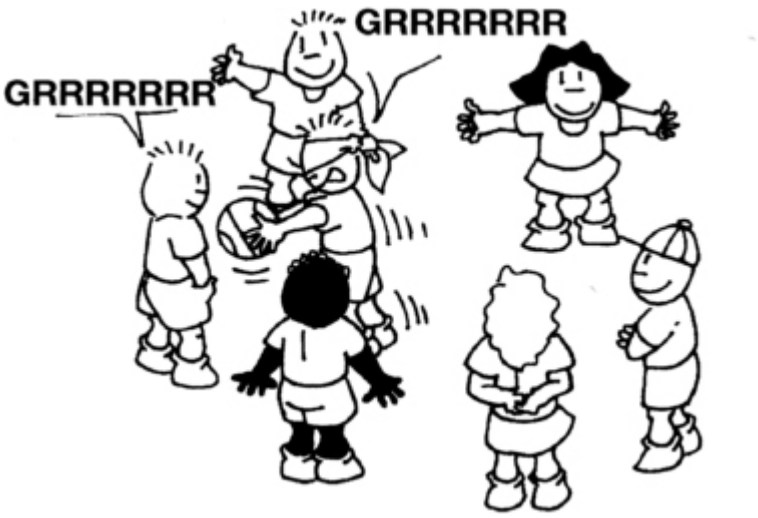
Desarrollo

El director de juego señala a un jugador, el cual se levanta, se coloca detrás del que no ve y le pregunta: "¿Quién está detrás de ti?" Si la respuesta es acertada, cambian de rol; si no, sigue intentándolo con otros jugadores.



CORRO DE ANIMALES

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Un pañuelo para tapar los ojos . Una pelota.
Organización inicial	Los jugadores en corro. Uno de ellos en el centro con los ojos tapados y la pelota.
Desarrollo	El jugador del centro se dirige hacia el corro e intenta tocar a uno de sus compañeros con la pelota. Cuando toca a alguien, emite un sonido que reproduzca la voz de un animal. El jugador al que ha tocado responde con el mismo sonido. El primer jugador debe adivinar a quién ha tocado.
Observaciones	Cuanto más largo y complejo sea el sonido emitido más facilidades tendrá el jugador para reconocer a su compañero.

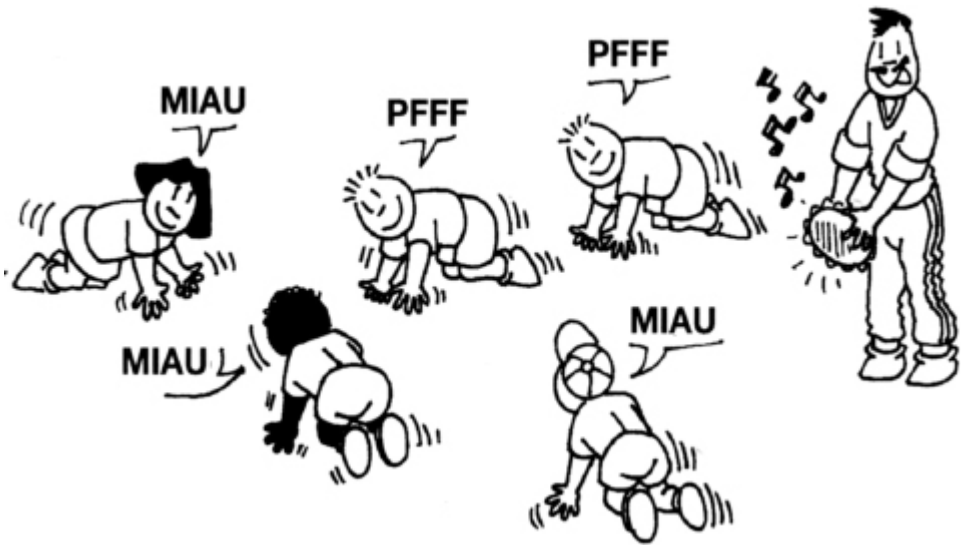


PLAY-BACK

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Un tocadiscos o magnetófono. Diversas músicas de cantantes actuales.
Organización inicial	Cada uno de los participantes elige un cantante. El resto de jugadores hacen el papel de público.
Desarrollo	Los "artistas" deben representar que son ellos quienes cantan, gesticulando con la boca, al tiempo que suena la canción en el aparato de música.

GATOS Y RATONES

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Un pandero.
Organización inicial	Cuatro o cinco jugadores hacen de gatos y el resto de ratones.
Desarrollo	Cuando el director de juego toca el pandero a ritmo de blancas, se desplazan los gatos. Cuando el pandero es tocado a ritmo de corcheas, se desplazan los ratones. Siguiendo estas pautas, cada gato debe llegar a coger a un ratón.



¿DÓNDE TE OIGO?

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Un pañuelo para tapar los ojos.
Organización inicial	Los jugadores se colocan en corro. Uno de ellos en el centro.
Desarrollo	El jugador del centro señala a uno de sus compañeros y a continuación se tapa los ojos con el pañuelo. El corro gira hasta que el jugador del centro dice "stop". El jugador que había sido señalado da tres palmadas. El jugador que se halla en el centro, guiándose por el sonido,

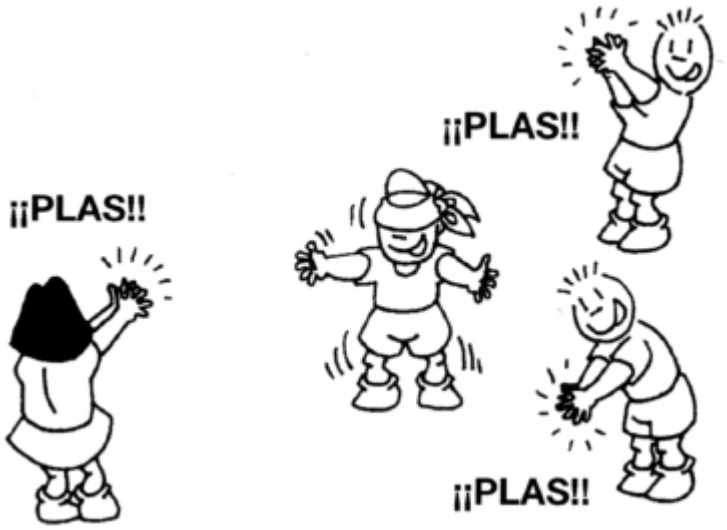
tendrá que encontrar al niño que ha dado las palmadas.

ANDAR ENTRE PALMAS

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Un pañuelo para tapar los ojos.
Organización inicial	Los niños y niñas se distribuyen por toda la sala. Uno de ellos en un extremo, con los ojos vendados.
Desarrollo	El jugador con los ojos vendados debe atravesar la sala sin chocar con sus compañeros. Estos

últimos van dando palmadas para indicar su posición (establecer un ritmo). Cuando el jugador con los ojos vendados tropieza con otro, se cambia con él.

Observaciones Para dar más agilidad al juego, puede haber varios niños y niñas con ojos vendados que salen de puntos diferentes del espacio. Deberán entonces palmear también al tiempo que caminan.



EL TELÉFONO

Edad A partir de los 6 años.

Condiciones materiales	Una pelota.
Organización inicial	Los niños y niñas se desplazan caminando por toda la sala. El director de juego, en un extremo, con la pelota.
Desarrollo	El director de juego se inventa un mensaje y a continuación lanza la pelota a un niño o a una niña (o bien al aire). El jugador que toma la pelota se coloca junto al director de juego quien le transmite el mensaje al oído. A continuación, lanza la pelota a su vez, con lo cual otro jugador vendrá a colocarse a su lado. El primer jugador deberá repetir el mensaje al nuevo receptor. Así sucesivamente hasta que todos los niños y niñas estén en fila. El último dirá el mensaje en voz alta y tiene que coincidir con el emitido por el director de juego.
Observaciones	Con grupos numerosos se pueden iniciar varias filas a la vez, habiéndose puesto de acuerdo previamente, sobre el mensaje, los primeros de cada fila.

PERSEGUIR EN LA NOCHE

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Una mesa. Dos pañuelos para vendar los ojos.
Organización inicial	Dos jugadores con los ojos vendados en extremos opuestos de la mesa.
Desarrollo	Un jugador persigue al otro. Ninguno de los dos puede soltar los bordes de la mesa.
Observaciones	El resto de jugadores puede permanecer en silencio o indicar con palmadas rápidas si el perseguidor se acerca y con palmadas lentas si se aleja.

SEGUIR AL RUIDOSO

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Una pandereta o unas claves.
Organización inicial	Los niños y niñas se distribuyen por todo el espacio, sentados en el suelo. Dos jugadores en pie, uno con los ojos vendados y el otro con la pandereta.
Desarrollo	El jugador con la pandereta debe guiar a su compañero, desplazándose entre los demás niños y niñas y haciendo sonar la pandereta. El jugador que lleva los ojos vendados debe seguirle sin tropezar con nadie.

LA RATA

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Una maderita.
Organización inicial	Los niños y niñas se colocan en corro, uno ¡unto a otro. Uno de ellos en el centro del corro.
Desarrollo	Los jugadores se pasan la maderita de mano en mano, por la espalda, de tal manera que el jugador del centro no la vea. De vez en cuando, algún jugador la rasca con los dedos. El jugador

del centro debe adivinar dónde está la "rata".

EL ARCO IRIS

Edad A partir de 3 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas forman varias filas. Cada fila lleva el nombre de un color.

Desarrollo Cuando el director de juego dice un color, la fila de dicho color debe agacharse. Cuando el director de juego dice otro color, se vuelven a levantar. Si repite el

color, se mantienen en la misma posición.

Observaciones Los colores deben decirse cada vez más rápido, intentando que los jugadores se equivoquen.

CUANDO JUAN VA AL COLE

Edad A partir de 7 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas en corro.

Desarrollo

Un jugador dice: "Cuando Juan va al cole coge... un libro". El siguiente jugador continúa: "Cuando Juan va al cole coge un libro y... un lápiz". De esta manera, se van añadiendo objetos. Cuando un jugador se equivoca, volvemos a empezar. Podemos probar también que aquellos jugadores que se equivoquen o no recuerden la frase permanezcan callados. Vamos a ver quién es el último jugador en decir la frase entera.

Observaciones

Ponemos en juego la memoria auditiva y la atención.

Capítulo 4

Juegos de discriminación táctil

ADIVINA

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Una sábana (u otro tipo de tela grande). Diversos objetos.
Organización inicial	Los jugadores se sientan en círculo. En medio del círculo se coloca la sábana de forma que tape los brazos de los niños y las niñas.

Desarrollo Se introduce un objeto bajo la sábana, sin que lo vean los jugadores. Estos deben irlo pasando de mano en mano. Una vez el objeto ha recorrido el círculo, los jugadores intentan adivinar, en voz alta y por orden, de qué objeto se trata. Cuando un jugador lo adivina, introducimos un nuevo objeto y empezamos a adivinar a partir del jugador que ha acertado en la vuelta anterior.

¿DÓNDE ESTÁ LO QUE HE TOCADO?

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales

Una sala en la que podamos encontrar diversos objetos. Un pañuelo por cada dos jugadores.

Organización inicial

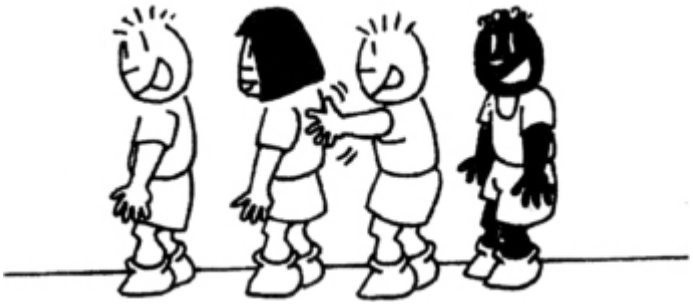
Los niños y niñas se distribuyen por parejas, por toda la sala. En cada pareja, uno de los jugadores tiene los ojos vendados.

Desarrollo

El jugador con los ojos destapados trae un objeto cualquiera, que se halle en la sala, a su compañero. Este lo palpa. A continuación, el objeto es devuelto al sitio por el primer jugador. A la señal del director de juego, todos los niños y niñas que llevan la venda en los ojos se la quitan y deben ir rápidamente a colocarse junto al objeto que les ha presentado su compañero.

EL MENSAJE

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los niños y niñas se colocan en grupos de siete u ocho, en fila, uno tras otro.
Desarrollo	El último de la fila "escribe" un mensaje en la espalda del compañero que tiene delante; por ejemplo, pica dos veces, le rasca y le da un pellizco. El mensaje se debe ir pasando de la misma manera hasta el inicio de la fila. El jugador que lo ha enviado debe comprobar que, al final, el mensaje sea el mismo que en un principio.



BUSCAR LOS ZAPATOS

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Un pañuelo por cada participante.
Organización inicial	Cada jugador se quita uno de sus zapatos y lo observa. Los jugadores se colocan tras una línea de salida, con los ojos vendados. A cierta distancia se colocan, mezclados, los zapatos que se han quitado.
Desarrollo	A la señal del director de juego, los niños y niñas van a pata coja hasta donde están los zapatos. Deben reconocer el suyo, palpándolo, ponérselo y regresar corriendo a la línea de salida.

EL TREN CIEGO

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Grupos no demasiado numerosos de jugadores, colocados en fila, formando un tren. Los niños y niñas se cogen por los hombros. Todos van con los ojos cerrados, excepto el último que es el maquinista.

Desarrollo El maquinista golpea ligeramente el hombro del de delante que va pasando el golpe hasta el primero de la fila, el cual llevará la dirección en función de los golpes: hombro derecho, a la derecha; hombro izquierdo, a la izquierda; espalda, de frente...

LA GALLINITA CIEGA

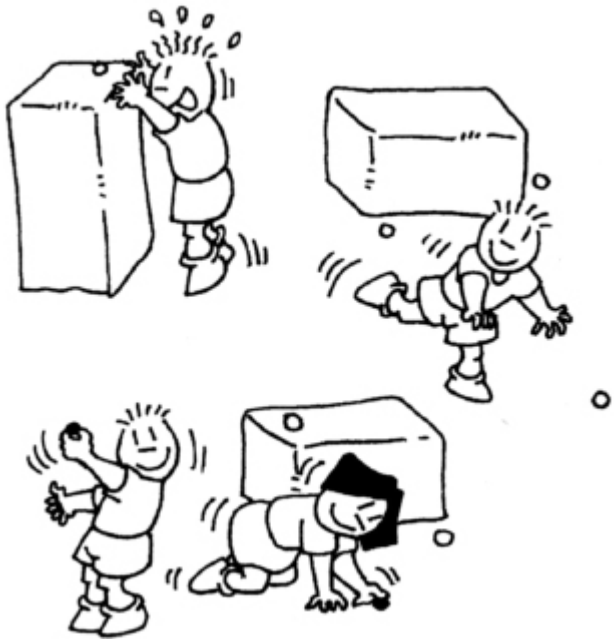
Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Un pañuelo.
Organización inicial	El grupo se coloca en círculo y un jugador se queda en el centro con los ojos tapados.
Desarrollo	Los niños y niñas cantan: "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido? Una aguja y un dedal. Pues da tres vueltas y lo encontrarás". Al acabar la canción "la gallinita", intenta coger a un compañero e identificarlo sólo mediante el tacto. Si acierta, el cogido pasa a ser la "gallinita".

LAS CUENTAS DEL COLLAR

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Cuentas de plástico o madera, de diferentes grosores, en número suficiente para hacer varios collares. Hilo o cordón para insertar las cuentas.
Organización inicial	Equipos de unos cinco jugadores. Damos a cada equipo un hilo para hacer el collar. Esconder las cuentas por la sala . Debe haber suficientes para que los equipos no tengan problemas en

encontrar las necesarias para montar un collar.

Desarrollo Cuando el director de juego da una señal, los niños y niñas de cada equipo buscan las cuentas y las enhebran. Gana el equipo que antes tiene montado el collar.



CORRE, CORRE, LA MONEDA

Edad A partir de 6 años.

Condiciones materiales Varias monedas.

Organización inicial	Todos los niños y niñas sentados en círculo. Las palmas de las manos hacia arriba de tal manera que cada jugador coloque su palma derecha sobre la palma izquierda de su compañero de la derecha.
Desarrollo	Se trata de pasar rápidamente una moneda, sin cogerla. La moneda pasa de la palma derecha de cada niño a la palma derecha de su vecino de la izquierda.
Observaciones	Podemos introducir más de una moneda.

GUIAR AL BURRITO CIEGO

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Dos vendas para los ojos.
Organización inicial	Los niños y niñas se distribuyen por todo el espacio, sentados en el suelo. Dos parejas se levantan y se colocan una en cada extremo de la sala. En cada pareja, un jugador con los ojos vendados, "el burrito ciego", y el otro subido sobre su espalda.
Desarrollo	Ambas parejas deben atravesar el gimnasio sin chocar con los niños y niñas sentados. El jinete guía al "burrito ciego" tirándole de la oreja izquierda para ir a la izquierda, de la oreja derecha para ir a la derecha, golpeándole una vez sobre la cabeza para ir de frente y dos veces para pararse.

CALZAR LA SILLA

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Dos sillas. Varios zapatos de los mismos jugadores. Dos vendas para los ojos.
Organización inicial	Los niños y niñas se sientan en corro. En el centro, dos jugadores con los ojos vendados, sentados en dos sillas. Dentro del círculo colocamos también, dispersos, ocho zapatos de los jugadores.
Desarrollo	A la señal, los jugadores que estaban sentados en las sillas, empiezan a gatear, buscando

zapatos. Han de colocar un zapato bajo cada pata de su silla, de tal manera que la silla quede calzada en un tiempo estipulado previamente.

CAER AL VACÍO

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Pañuelos para vendar los ojos.
Organización inicial	Grupos de cinco o seis jugadores. En un extremo de la sala se coloca un jugador con los ojos vendados. En el otro extremo se coloca el resto del grupo.

Desarrollo	El jugador con los ojos vendados debe salir corriendo muy rápido hacia sus compañeros. Estos lo pararán en su carrera. El jugador que corre debe confiar en el resto de su equipo e intentar vencer el miedo.

EL LARGO CAMINO

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Algunos paquetes de lentejas. Una escoba o mopa. Pañuelos para vendar los ojos.
Organización inicial	Trazamos un recorrido esparciendo las lentejas por el

suelo.

Desarrollo Los niños y niñas, descalzos, deben seguir el recorrido con los ojos tapados.

LA COSECHA

Edad A partir de 4 años.

Condiciones materiales Papel de periódico. Algunas patatas pequeñas.

Organización inicial Arrugar muchas hojas de periódico y llenar una porción de la sala con ellas. Esconder las patatas entre el papel de periódico.

Desarrollo Cada jugador intenta encontrar el máximo número de patatas.

Observaciones Cada vez busca un grupo reducido de jugadores, cuyo número estará en función de la porción del espacio preparada para jugar.

DE PIE A PIE

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales	Dos pelotas ligeras.
Organización inicial	Dos equipos, sentados en el suelo, formando dos corros. En cada corro, una pelota. Los participantes descalzos.
Desarrollo	Cada pelota ha de dar la vuelta al corro lo más rápidamente posible de la siguiente manera: el primer jugador la sujeta con los pies y la pasa a los pies del siguiente jugador, sin que la pelota toque al suelo.

AFEITAR EL GLOBO

Edad	A partir de 10 años.

Condiciones materiales	Globos, espuma de afeitar, hojas de afeitar.
Organización inicial	Se cuelgan los globos a una cierta altura y se embadurnan con espuma de afeitar.
Desarrollo	Los jugadores deben quitar la espuma con las hojas de afeitar sin que exploten los globos.

¿CUÁNTOS DEDOS?

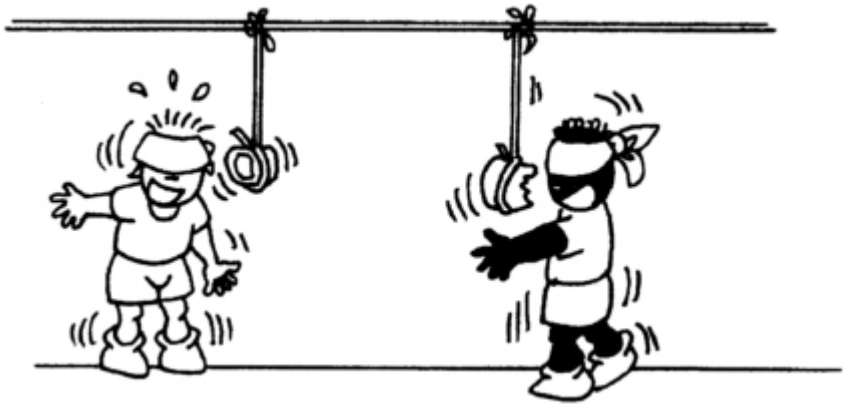
Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Ninguna.

Organización inicial	Los niños y niñas por parejas, uno delante de otro.
Desarrollo	El jugador de detrás apoya sus dedos en la espalda del de delante. Este último debe adivinar cuántos dedos ha apoyado.
Observaciones	Se puede complicar el juego siendo varios los jugadores que apoyen sus dedos.

COMER MANZANAS

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Una cuerda larga, varios cordeles. Manzanas. Pañuelos para vendar los ojos.
Organización inicial	De la cuerda tensada de pared a pared se cuelgan, mediante los

	cordeles, diversas manzanas.
Desarrollo	Los jugadores, con los ojos vendados, deben intentar comerse las manzanas.
Observaciones	Puede ser un juego competitivo si decidimos que gana quien antes se haya comido la manzana.



APILAR CUBOS

Edad	A partir de 2 años.
Condiciones materiales	Varios cubiletes de madera o de plástico.
Organización inicial	Cada jugador sentado en el suelo con varios cubiletes frente a sí.

Desarrollo Los jugadores apilan los cubiletes. Vamos a ver quién construye la torre más alta.

DIBUJAR EN EL SERRÍN

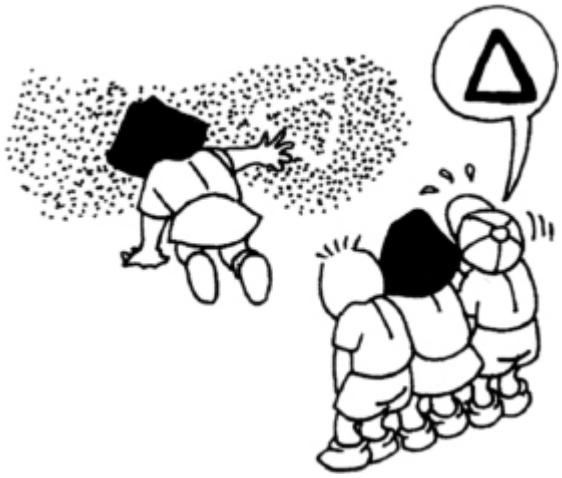
Edad A partir de 7 años.

Condiciones materiales Varios paquetes de serrín.

Organización inicial Se forman equipos de cuatro o cinco jugadores que se sitúan frente a un montoncito de serrín. El director de juego escribe en un papel una lista de objetos, sin que los jugadores la vean.

Desarrollo Un jugador de cada equipo va junto al director de juego, quien

le dice el nombre del primer objeto de la lista. El jugador dibuja en el serrín el objeto en cuestión. El jugador que lo adivine va a su vez junto al director de juego, quien le dice la siguiente palabra . Así sucesivamente hasta terminar la lista. Vamos a ver qué equipo adivina primero todos los nombres de la lista.



Capítulo 5

Juegos de gusto y olfato

LOS MÁS LIMPIOS

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Sala próxima a los lavabos. Pastillas de jabón.
Organización inicial	Dos grupos del mismo número de jugadores.
Desarrollo	Uno de los dos grupos va al lavabo. La mitad de los niños y niñas se lavan las manos con jabón y el resto sólo con agua. Cuando vuelven a la sala, los

jugadores que han permanecido en ella deben formar dos grupos con sus compañeros, diferenciando, a través del olor de las manos, aquellos que han utilizado el jabón y aquellos que no lo han utilizado.

OLER LA PAREJA

Edad A partir de 6 años.

Condiciones materiales Tantos potecitos de especias como participantes en el juego. El nombre de las especias debe estar oculto. De cada una de las especias debe haber dos botecitos. Los niños y niñas pueden haber traído previamente los botes de sus casas.

Organización inicial Cada jugador toma un botecito. Los participantes se desplazan

por todo el espacio.

Desarrollo Cada participante debe encontrar su pareja, es decir, aquel niño o niña cuyo botecito huela igual que el suyo.

Observaciones Los jugadores se detienen a oler los botecitos de sus compañeros, pero no pueden hablar.

MI COLONIA

Edad A partir de 6 años.

Condiciones materiales Cada uno de los niños y niñas ha traído colonia de su casa. Vasos de papel con los nombres de los jugadores. Algodón.

Organización inicial Se impregnan los algodones de colonia. En el vaso de cada jugador se introduce el algodón impregnado con la colonia que ha traído.

Desarrollo Se presentan unos cuantos vasos a cada jugador, quien debe reconocer el suyo por el olor.

MEJOR SABRÁ

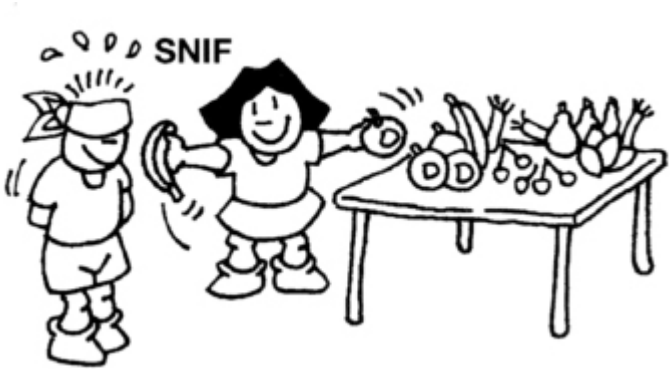
Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Una fila de mesas con diversas frutas y vegetales, pera, plátano, limón, zanahoria, puerro, etc.

Organización inicial Parejas de jugadores situados a uno y otro lado de la mesa.

Desarrollo Uno de la pareja con los ojos tapados. El otro le da a oler los

alimentos. ¿Cuántos alimentos reconoce sin equivocarse?



COSA QUE TRAIGO, COSA QUE HUELE

Edad A partir de 7 años.

Condiciones materiales Pañuelos para tapar los ojos.

Organización inicial Se forman varios equipos. Cada equipo dividido en dos grupos.

Desarrollo Un grupo de cada equipo sale a buscar por toda la escuela cinco cosas que desprendan diferente olor. Vuelve rápidamente y las da a oler a los miembros de su equipo que han permanecido en la sala. Estos últimos, que llevan los ojos vendados, deben reconocer lo que han traído sus compañeros. Controlamos el

tiempo que tarda cada equipo en realizar toda la operación.

AGUA DULCE, AGUA SALADA

Edad

A partir de 7 años.

Condiciones materiales

Tres recipientes grandes con agua. En uno se ha puesto sal, en otro se ha puesto azúcar y en el tercero hay agua sola. Vasos de plástico. Cañitas.

Organización inicial

Cada jugador tiene un vaso con líquido de uno de los tres recipientes y una cañita.

Desarrollo En primer lugar, los jugadores sorben ligeramente el líquido de su propio vaso y a continuación deben formar tres grupos: el de agua dulce, el de agua salada y el de insípida. La agrupación se hará de forma progresiva al probar cada jugador con la cañita los vasos de los compañeros.

Observaciones Las consignas deben ser sorber poca cantidad y no hablar entre sí.

TUTIFRUTI

Edad A partir de 4 años.

Condiciones materiales Varios recipientes que contienen frutas diferentes troceadas en forma de pequeños tacos.

Organización inicial	Los participantes en fila. Se da a probar a cada niño una serie de cinco frutas.
Desarrollo	Los jugadores deben identificar las frutas por su sabor y a continuación recordar la serie.
Observaciones	Disminuir la serie con los jugadores más pequeños.

Capítulo 6

Juegos de conocimiento corporal

NOMBRE Y ACCIÓN

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los niños y niñas en corro.
Desarrollo	El primero dice su nombre y apellido, por ejemplo, Ana Ortiz. Nombre y apellido van acompañados del movimiento de

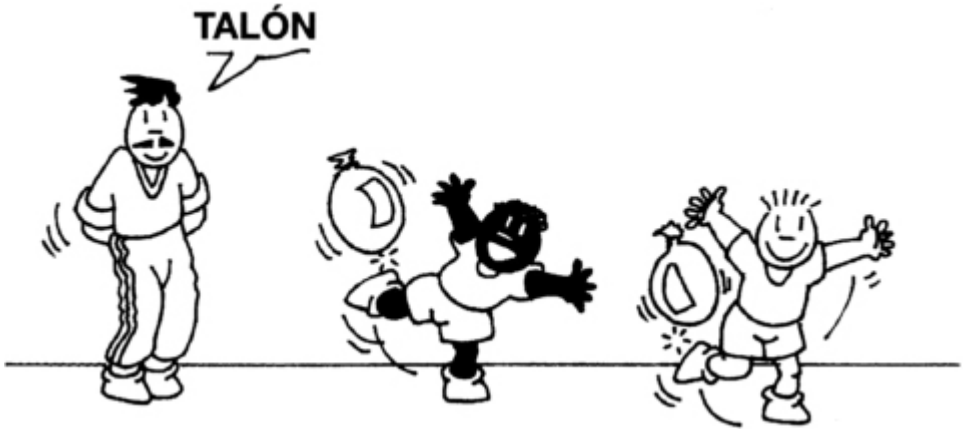
una parte del cuerpo. Por ejemplo, al decir Ana, levanta un brazo y al decir Ortiz, mueve la cabeza de un lado al otro. A continuación, el resto del grupo saluda "Hola, Ana Ortiz", acompañando el saludo con los gestos realizados por la niña. Así sucesivamente hasta que se han presentado todos los jugadores.

GOLPEAR EL GLOBO

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Un globo por cada jugador.

Organización inicial Los niños y niñas distribuidos por todo el espacio. Cada uno con su globo.

Desarrollo El director de juego va nombrando partes del cuerpo y los jugadores deben golpear el globo con dicha parte, intentando que no caiga al suelo.



EL BAÑO

Edad De 3 a 8 años.

Condiciones materiales Una pelota pequeña por cada pareja de jugadores.

Organización inicial Los niños y niñas por parejas. Uno de ellos estirado en el suelo. El otro junto a él, con la pelota que representa ser una esponja.

Desarrollo El niño o niña que tiene la pelota recorre con ésta todo el cuerpo de su compañero, como si lo estuviera bañando. ¡No puede dejar ningún trozo sin frotar!

Observaciones Podemos indicarle que vaya diciendo en voz alta las partes del cuerpo que recorre.

EL LIMPIACRISTALES

Edad De 4 a 8 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas por parejas. Uno frente al otro. Uno de ellos es el limpiacristales. El otro es la imagen que se refleja en el cristal.

Desarrollo	El limpiacristales va realizando los gestos que se le ocurran, simbolizando las acciones de limpiar un cristal. Su compañero le imita representando la imagen reflejada.

EL MAGO

Edad	De 3 a 6 años.
Condiciones materiales	Un pañuelo por cada dos participantes.
Organización inicial	Uno de los niños está estirado en el suelo con los ojos cerrados. El otro es el mago y está junto a él con el pañuelo.

Desarrollo	El mago tapa con el pañuelo una parte del cuerpo de su compañero, haciéndola "desaparecer". Este último ha de decir: "Mago devuélveme mi ... (la parte tapada)".
Observaciones	Al cabo de un cierto tiempo, cambiar los papeles.

FRENTE A FRENTE

Edad	De 3 a 6 años.
Condiciones materiales	Un aro por cada dos jugadores.
Organización inicial	Los aros están distribuidos por todo el terreno. Los niños y niñas se colocan por parejas. Cada pareja en un aro. Un jugador sin pareja, o bien el educador, en el centro del terreno.

Desarrollo El jugador que está en el centro, o bien el educador, va nombrando partes del cuerpo. Las parejas deben poner en contacto las partes nombradas. Cuando se nombra un objeto diferente a una parte corporal, todo el mundo debe cambiar de aro, sin que sea necesario mantener las parejas. El jugador que no tenía pareja busca también un aro. Aquel que se quede sin aro será quien nombre las partes del cuerpo la próxima vez.

EL ENREDO

Edad De 4 a 7 años.

Condiciones materiales	Un aro por cada dos jugadores.
Organización inicial	Los aros, en el suelo, esparcidos por todo el espacio. Cada niño y cada niña junto a su aro.
Desarrollo	El director de juego dice una parte del cuerpo y cada jugador la introduce en su aro, en contacto con el suelo. A continuación dice otra parte y cada jugador la introduce sin sacar la anterior. Así sucesivamente, hasta formar un gran enredo con el cuerpo.

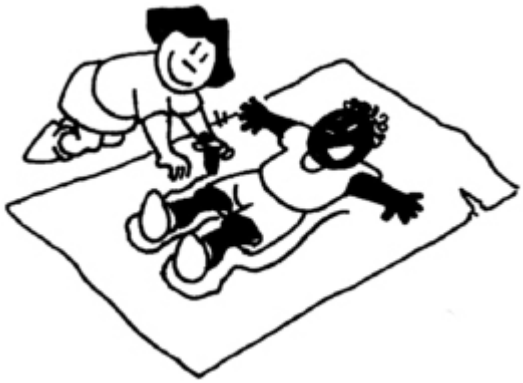
LOS AUTOCHOQUES

Edad	De 3 a 7 años.
Condiciones materiales	Un aparato de música.
Organización inicial	Los niños y niñas se distribuyen por todo el espacio como si estuvieran dentro de coches de "autochoque".
Desarrollo	Suena la música. Todos van esquivando a los demás desplazándose por el espacio hasta que el director de juego para la música, momento en el que además nombra una parte del cuerpo. En este momento, todos han de intentar chocar con los demás con esa parte del cuerpo. Vuelve a sonar la música y siguen esquivándose.

ÉSTE SOY YO

Edad	De 4 a 6 años.
Condiciones materiales	Papel de embalaje. Ceras.
Organización inicial	Los niños y niñas por parejas. Cada pareja debe disponer de su papel y sus ceras.
Desarrollo	Uno de la pareja se estira sobre el papel de embalaje. El compañero dibuja la silueta resiguiendo el contorno corporal.

	El primero acaba el dibujo pintándolo y añadiendo detalles.
Observaciones	Podemos intentar reconocer a los niños por los dibujos.



LAS HUELLAS

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Un recipiente con pintura que se pueda lavar con agua. Papel de embalaje.
Organización inicial	Esparcimos el papel de embalaje por todo el suelo, cubriéndolo.
Desarrollo	Los niños y niñas untan sus manos en la pintura y dejan sus huellas sobre el papel de embalaje. A continuación hacen lo mismo con los pies.

Observaciones Podemos trazar itinerarios.

EL MOSQUITO VUELA, VUELA

Edad De 2 a 4 años.

Condiciones materiales Un objeto que represente un mosquito, como por ejemplo una pelota pequeña.

Organización inicial Los niños y niñas en corro. El director de juego fuera del corro con el "mosquito".

Desarrollo El director de juego va caminando en torno al corro mientras va diciendo: "El mosquito vuela, vuela y se pone en ..." y coloca el "mosquito" en alguna parte del cuerpo del niño que tiene más cerca, por

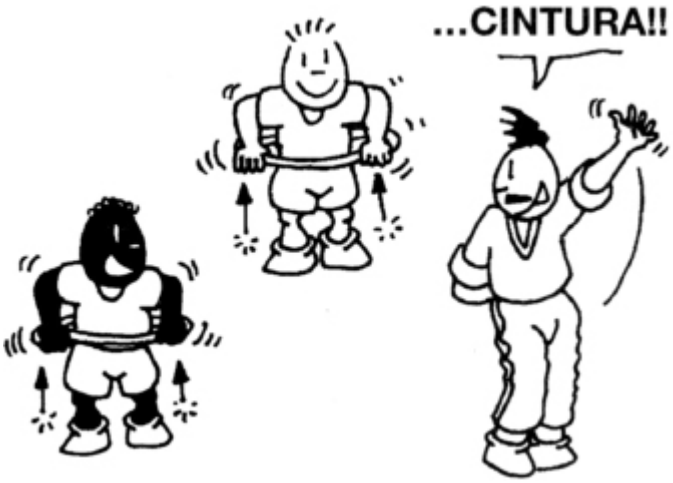
ejemplo, la nariz. El niño debe nombrar esta parte del cuerpo y a continuación todos los niños y niñas dicen:”pica, pica la nariz”, mientras se rascan la suya propia. Sigue el juego con otro niño y otra parte del cuerpo.

EL ARO A LA ALTURA DE...

Edad	De 4 a 6 años.
Condiciones materiales	Un aro por cada jugador.
Organización inicial	Los niños y niñas se hallan en pie dentro del aro, el cual sujetan con las manos.

Desarrollo

El director de juego va diciendo "El aro a la altura de..." y a continuación una parte del cuerpo. Los niños y niñas deben mover el aro en consecuencia. De vez en cuando cambia la palabra "aro" por otra, debiendo entonces los jugadores permanecer inmóviles. ¡Vamos a ver quién se equivoca!



LOS AROS

Edad

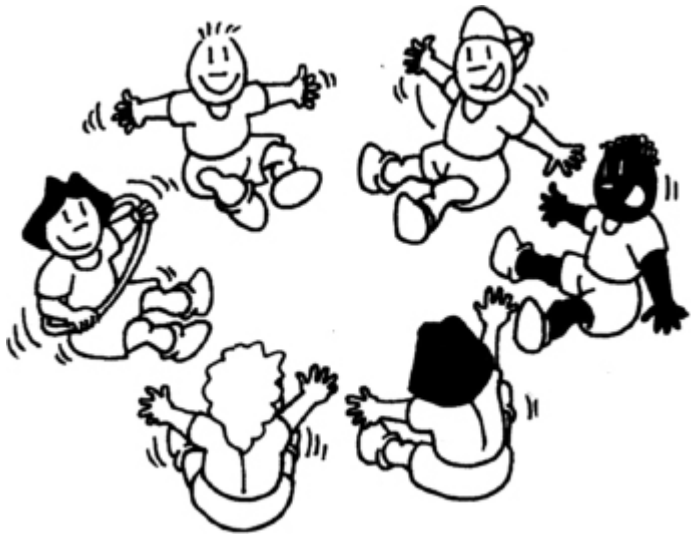
A partir de 4 años.

Condiciones materiales

Cuatro o cinco aros.

Organización inicial Los niños y niñas, sentados en el suelo, forman grupos de cinco o seis componentes.

Desarrollo Un jugador de cada corro toma un aro y, sin levantarse del suelo, pasa su cuerpo a través del aro. A continuación pasa el aro al siguiente jugador que hace lo mismo. Así hasta que el aro ha dado la vuelta al corro.

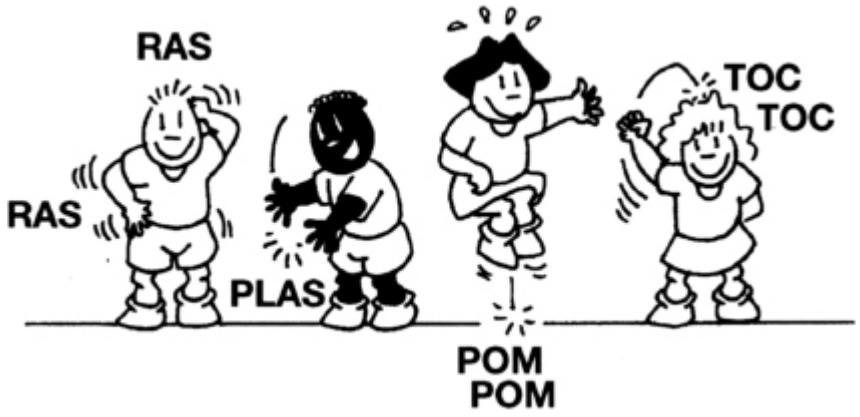


LA ORQUESTA CORPORAL

Edad A partir de 6 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial	Grupos de cinco o seis niños y niñas. Cada grupo es una orquesta.
Desarrollo	En las diferentes orquestas, cada componente debe encontrar ruidos diferentes producidos en diferentes partes del cuerpo, como por ejemplo, dar palmadas, golpear las pantorrillas, rascarse las uñas, etc. A continuación, cada "músico" emitirá su sonido por separado y después conjuntamente con la orquesta.



PEPA HA DICHO

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Una marioneta o una muñeca Pepa.

Organización inicial Los niños y niñas frente al director de juego que aguanta a Pepa.

Desarrollo El director de juego va dando indicaciones "Pepa ha dicho... que os toquéis un pie"; "Pepa ha dicho que levantéis los brazos". Los niños y niñas van obedeciendo las órdenes de Pepa. En caso de que el director de juego de una orden sin decir "Pepa ha dicho...", los jugadores deben permanecer quietos.

Observaciones Dar las órdenes cada vez más rápido intentando hacer equivocar a los jugadores.

QUE NO CAIGA LA PELOTA

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Música para bailar por parejas. Una pelota por cada pareja.
Organización inicial	Los niños y niñas, por parejas, sujetan la pelota a la altura del pecho, sin utilizar las manos para ello.
Desarrollo	Los niños y niñas, por parejas, bailan al son de la música aguantando la pelota a la altura del pecho sin sujetarla con las manos. El director de juego va nombrando otras partes del cuerpo con las cuales las parejas deberán sujetar la pelota.

PELOTA EN EL CUELLO

Edad A partir de 8 años.

Condiciones materiales Una pelota pequeña, mejor blanda.

Organización inicial Los niños y niñas forman un corro. (Si son muchos podemos formar varios.)

Desarrollo Un jugador sujeta la pelota con el cuello, entre la barbilla y el pecho. Debe pasársela al siguiente compañero que la sujetará de la misma manera. Ninguno de los dos puede sujetar la pelota con las manos. La pelota va pasando de cuello en cuello hasta dar la vuelta al corro.

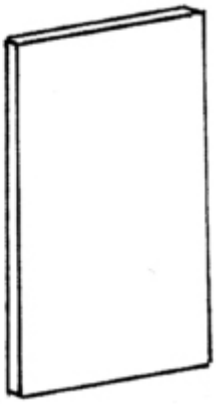
ESTO ES MI NARIZ

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los niños y niñas forman un corro.
Desarrollo	Un jugador se dirige al de su lado y le dice "Esto es mi nariz", mientras señala otra parte de su cuerpo, como por ejemplo, su espalda. El jugador a quien se ha dirigido le dice al siguiente "Esto es mi espalda", al tiempo que señala otra parte distinta de su cuerpo. De esta manera, cada jugador ha de nombrar la parte del cuerpo señalada por el anterior compañero y señalar a su vez una parte diferente, hasta completar toda la vuelta.

LAS MANOS OBEDIENTES

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Un espejo grande.
Organización inicial	Los jugadores por parejas. Un jugador se coloca frente al espejo con las manos en la espalda. Su compañero se sitúa detrás y pasa sus brazos a través del hueco que dejan los brazos del de delante de forma que parezca que los brazos del niño de detrás pertenecen al de delante.

Desarrollo El jugador de delante va hablando, intentando hacer referencia a partes de su cuerpo. El de detrás gesticula en consecuencia.



Capítulo 7

Juegos de ajuste postural

PETRIFICAR

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Un aparato de música.
Organización inicial	Suena la música y los niños y niñas se mueven como quieren siguiendo la música.
Desarrollo	En un momento preciso se para la música y los jugadores deben quedarse quietos en la postura en que se encuentren. Elegimos

una de las posturas y todos los jugadores deben imitarla.

EL CENTRIFUGADO

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Un pandero.
Organización inicial	Los niños y niñas en corro. En el centro, el director de juego con un pandero.
Desarrollo	Los jugadores giran a la derecha o a la izquierda según indicación del director de juego. Este último va diciendo: "Más deprisa, más deprisa" y cuando lo considera conveniente golpea el pandero. En ese momento, los jugadores deben soltarse y permanecer

quietos en una postura equilibrada contrarrestando la fuerza centrífuga.

Observaciones Es necesario tener un espacio grande sin obstáculos para evitar que alguien pudiera dañarse.

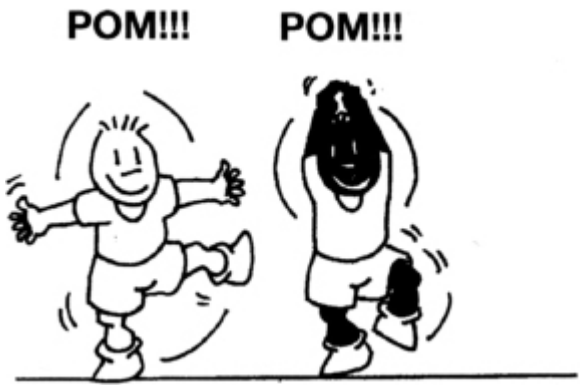
DOS EN UNO

Edad A partir de 7 años.

Condiciones materiales Un pandero.

Organización inicial Los niños y niñas por parejas.

Desarrollo En cada pareja, un jugador hace una figura con su cuerpo. Al toque del pandero, su compañero hace una figura completando la anterior. Toque del pandero, el segundo niño permanece quieto, mientras el primero cambia de posición, completando de nuevo y en forma diferente la figura que ha hecho su pareja. Así sucesivamente van cambiando de posición, siempre con la condición de que la nueva figura debe completar la realizada en el cambio anterior.



FORMAS BAJO LA MANTA

Edad A partir de 6 años.

Condiciones materiales	Varias mantas o trozos de tela grande.
Organización inicial	Los niños y niñas se colocan por trios. Uno de ellos tiene una manta bajo la cual se oculta, adoptando una determinada postura.
Desarrollo	Uno de los otros dos jugadores, palpando, debe averiguar la posición del jugador oculto y colocarse a su vez, en dicha posición. El tercero del grupo levanta la tela y observa si sus dos compañeros se han colocado igual.

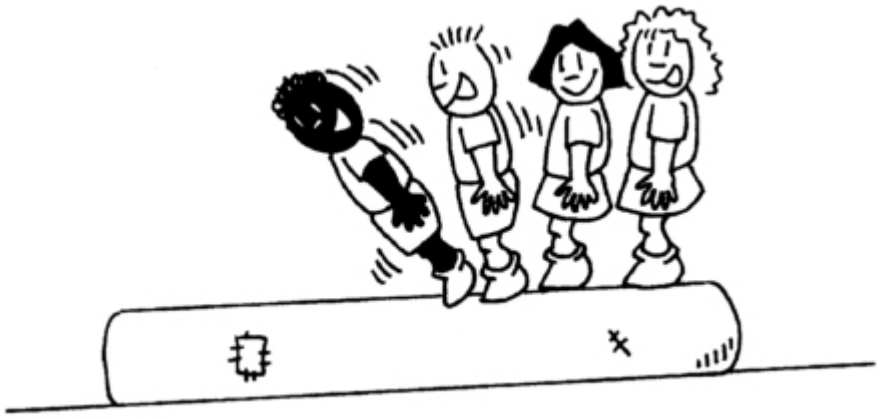
CROQUETAS EN LA SARTÉN

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los niños y niñas estirados en el suelo ocupan toda la sala.
Desarrollo	A la señal, todo el mundo rueda por el suelo manteniendo la postura horizontal. Cuando dos jugadores coinciden en el mismo lugar, siguen rodando de forma que uno ruede sobre el otro.

ESTHER WILLIAMS

Edad	A partir de 6 años.

Condiciones materiales	Una colchoneta gruesa o quitamiedos.
Organización inicial	Varios niños y niñas en pie, en un extremo de la colchoneta, formando una fila.
Desarrollo	El primero de la fila se deja caer sobre la colchoneta con el cuerpo completamente rígido. Inmediatamente después el segundo, luego el tercero, luego el cuarto, etc. Deben sincronizar sus movimientos dando la imagen de un abanico que se cierra.



MASAJE CON LA PELOTA

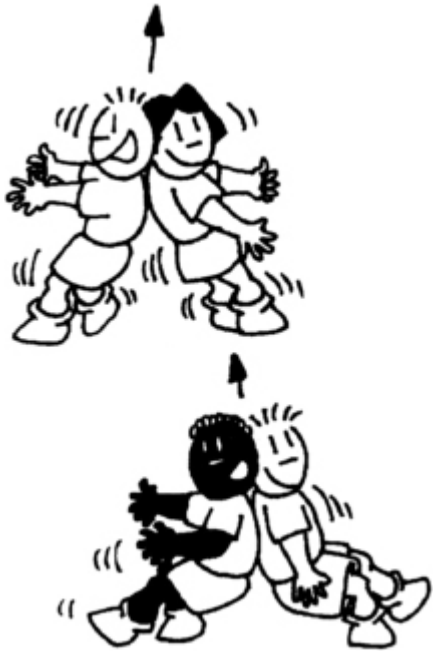
Edad	A partir de 4 años.

Condiciones materiales	Una pelota por cada dos participantes.
Organización inicial	Los niños y niñas por parejas, sentados uno de espaldas al otro.
Desarrollo	La pelota se coloca entre ambas espaldas. Los niños deben conseguir que la pelota recorra toda la superficie de sus espaldas sin caer al suelo.

ME APOYO Y ME LEVANTO

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Un pandero.
Organización inicial	Los niños y niñas se desplazan por todo el espacio sentados en el suelo. Deben avanzar sobre las nalgas.

Desarrollo Al toque de pandero, cada jugador busca una pareja. Cada pareja se coloca espalda contra espalda. Los componentes de la pareja deben levantarse sin poner las manos en el suelo, ayudándose únicamente por la presión ejercida sobre las espaldas.



CARRERAS SENTADOS

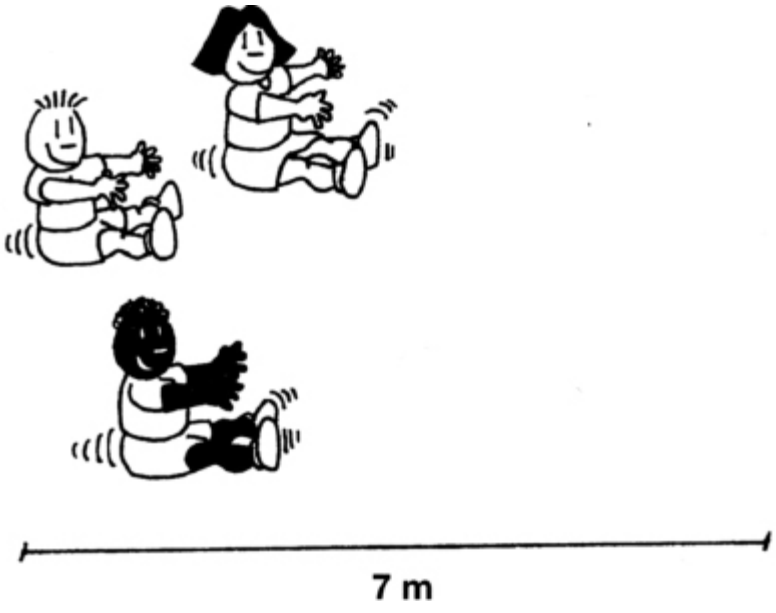
Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Marcamos una línea de salida y una línea de llegada separadas por unos siete metros.

Desarrollo Los jugadores se colocan sentados en el suelo, tras la línea de salida. A la señal avanzan con el movimiento de las nalgas. No pueden apoyar las manos en el suelo. Vamos a ver quién traspasa primero la línea de llegada.

Observaciones Pueden trazarse circuitos de tal manera que los participantes tengan que cambiar de dirección en la carrera.



REGATAS

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Una pelota por equipo.
Organización inicial	Se forman equipos de unos siete jugadores. Estos se colocan en fila, sentados en el suelo con las piernas estiradas. El primero de la fila tiene una pelota.
Desarrollo	A la señal, el primero de cada fila deja la pelota junto a sí. El siguiente jugador toma la pelota y la coloca junto a sí pero en el lado contrario, de forma que debe realizar un movimiento de torsión de tronco. Así sucesivamente hasta que la pelota llegue al final de la fila. Cuando esto ocurre, el último jugador se levanta y va corriendo a ocupar la primera posición y se reinicia el desplazamiento de la pelota. Seguimos así hasta que todos los jugadores han pasado por la primera posición. Gana el equipo cuyos componentes vuelven primero a la colocación inicial.

BAILANDO CON EL HULA-HOP

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Un aro por cada participante. Un aparato de música.
Organización inicial	Los jugadores distribuidos por toda la sala. Cada uno tiene un aro que coloca a la altura de la cintura.
Desarrollo	Cuando se inicia la música, todo el mundo hace rodar el aro alrededor de la cintura, con movimientos de cadera. Vamos a ver quién consigue hacer girar más tiempo el aro sin que caiga al suelo.

GATO TRANQUILO, GATO ENFADADO

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Un pandero.
Organización inicial	Los jugadores distribuidos por toda la sala, en cuadrupedia.
Desarrollo	Un toque de pandero significa que el gato está contento; dos toques significa que el gato está enfadado. En el primer caso los niños y niñas deben colocarse con la espalda plana; en el segundo caso deben curvar la espalda. (Los toques de pandero

	pueden sustituirse por un cuento en el que el gato vaya cambiando de humor.)
Observaciones	En este juego es importante que los niños y niñas tomen conciencia de la movilidad de la columna, por ello es imprescindible que el contraste espalda plana-espalda curva quede bien marcado.

LA PEONZA

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Grupos de unos ocho niños y niñas. Uno de ellos se coloca en pie, en el centro del corro

formado por sus compañeros. Estos últimos deben estar muy juntos.

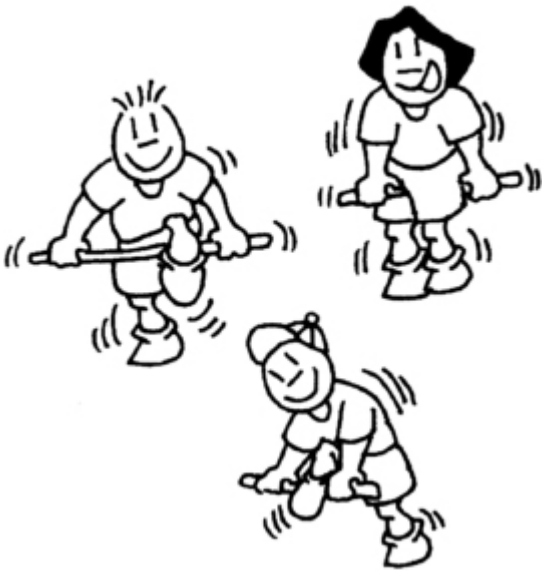
Desarrollo El jugador del centro, muy rígido, se deja caer hacia sus compañeros quienes lo sostienen y lo envían hacia otro lugar del corro.

Observaciones El jugador del centro debe tener plena confianza en sus compañeros, quienes bajo ninguna excusa pueden dejarlo caer.

CONTORSIONISTAS

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales	Una pica por cada jugador.
Organización inicial	Cada jugador sujeta su pica con las dos manos, una en cada extremo de la pica.
Desarrollo	Los niños y niñas deben desplazar la pica en torno a su cuerpo, como si estuvieran saltando a la comba. Poco a poco van juntando las manos hasta que los movimientos sean de verdaderos contorsionistas.



EL RODILLO

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Una pica por cada jugador.
Organización inicial	Todos los jugadores estirados en el suelo sobre la espalda, distribuidos por toda la sala. Una pica a la altura de los hombros, entre el cuerpo y el suelo.
Desarrollo	Cada niño debe deslizar su cuerpo sobre la pica, hasta que la pica llegue a los pies.

DIBUJAR NÚMEROS CON EL CUERPO

Edad	A partir de 6 años.

Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los niños y niñas se colocan por parejas.
Desarrollo	De cada pareja, un jugador representa un número con su cuerpo y su compañero debe adivinar qué número es. A continuación, una pareja hace un número de dos cifras y otra pareja debe adivinar de qué número se trata.

ESTOY CANSADO

Edad	A partir de 5 años.

Condiciones materiales	Varias sillas.
Organización inicial	Se forman varios grupos de niños y niñas.
Desarrollo	Cada grupo sugiere al siguiente un estado de ánimo (contento, triste, enfadado, etc.). Los jugadores del grupo deben sentarse en las sillas de tal forma que su postura exprese el estado de ánimo que les ha sido sugerido.

LA POSTURA MALDITA

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Ninguna.

Organización inicial

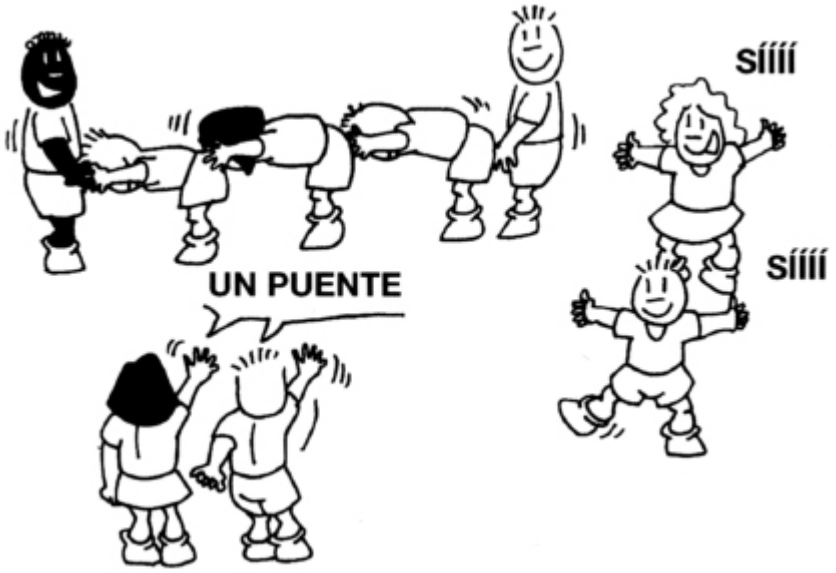
Se forman círculos de unos siete u ocho niños y niñas.

Desarrollo

El primero adopta una determinada postura con su cuerpo y después vuelve a la posición de reposo. El siguiente adopta la postura de su compañero, a continuación una nueva y vuelve a la posición de reposo. El tercero debe adoptar las dos posturas anteriores previamente a realizar la suya propia. Así sucesivamente, de forma que el último niño deberá recordar todas las posturas anteriores.

LOS ESCULTORES

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Se forman tres grupos de niños y niñas. Dos grupos actúan y uno observa.
Desarrollo	Uno de los grupos se estira en el suelo, lo más relajado posible. El segundo grupo piensa una escena que pueda ser representada por los miembros del grupo anterior. A continuación, cada jugador del segundo grupo coloca a uno del primero en la posición adecuada para que el conjunto forme la escena prevista. El tercer grupo debe adivinar qué representan los jugadores colocados en la postura que les han hecho adoptar sus compañeros.



EL CUADRO ESCULTÓRICO

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Grupos de unos siete u ocho niños y niñas, situados en corro.
Desarrollo	Un jugador se coloca en el centro del corro en una determinada postura. El siguiente adopta una postura que complete la anterior. Así sucesivamente hasta que quede formado un cuadro escultórico.

Capítulo 8

Juegos de control tónico y relajación

LAS SERPIENTES ENCANTADAS

Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Un aparato de música.
Organización inicial	Los niños y niñas se distribuyen por todo el espacio.
Desarrollo	Los jugadores bailan al son de la música como serpientes encantadas. Cuando para la

	música, "vuelven al cesto" y se están quietas.
Observaciones	Los jugadores contrastan así el movimiento y el reposo corporal.

LAS PEQUEÑAS SERPIENTES ENCANTADAS

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Un aparato de música.
Organización inicial	Los niños y niñas se distribuyen por la sala estirados en el suelo.
Desarrollo	Al son de la música mueven un brazo o una pierna como si de la serpiente encantada se tratara. Cuando para la música, dejan

caer el brazo o la pierna que estaba "bailando".

LAS MUÑECAS DE TRAPO

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Parejas. Uno de cada pareja estirado en el suelo.
Desarrollo	El jugador que está en el suelo debe estar lo más relajado posible, como si de una muñeca de trapo se tratara. El otro le hace mover manos y brazos, le arrastra, etc.

TENSIÓN AL SOLTAR

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los niños y niñas por parejas.
Desarrollo	Uno de cada pareja estirado en el suelo. El otro le hace mover un segmento corporal (brazo o pierna) que debe estar muy relajado. En un determinado momento, suelta el segmento que debe cargarse de tensión para que no llegue a tocar al suelo.

LA PLUMA INDIA

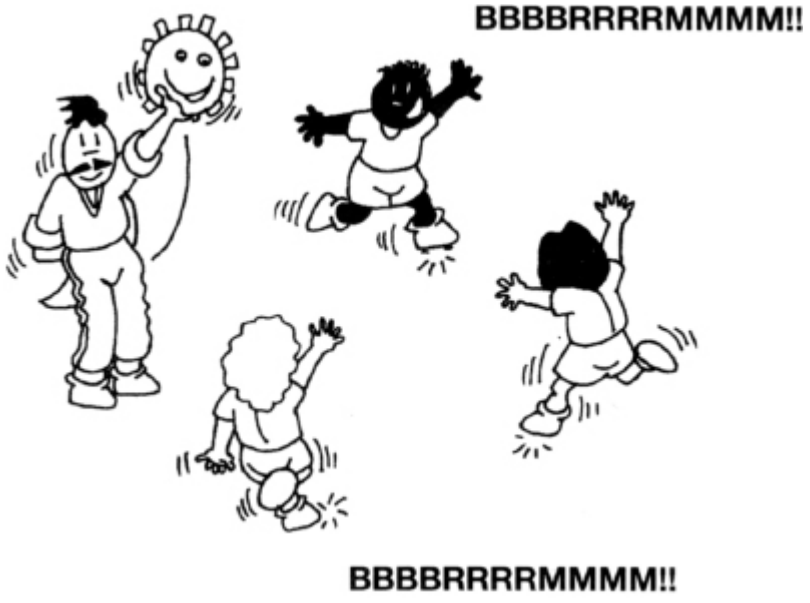
Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Una pluma de ave por cada dos jugadores.
Organización inicial	Los niños y niñas llevan la mínima ropa posible. Uno de cada pareja, estirado en el suelo, el otro tiene la pluma.
Desarrollo	Este último recorre con la pluma los segmentos corporales de su compañero, quien debe permanecer lo más quieto posible.

OSOS DORMIDOS

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Cuatro o cinco jugadores estirados en el suelo. Son los "osos dormidos". El resto se distribuye por toda la sala.
Desarrollo	Los "osos" tienen los ojos cerrados. Los demás jugadores se empeñan en despertarlos, pueden hacerles cosquillas, pellizcarles, llamarles, etc. ¡Atención! Los osos pueden despertar inesperadamente y agarrar alguno de los niños. Éste pasa a ocupar el lugar del oso.

DÍA Y NOCHE

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Un sol y una luna grandes hechos con cartulina.
Organización inicial	Los jugadores distribuidos por toda la sala.
Desarrollo	El director de juego se pasea por la sala alzando alternativamente el sol y la luna sobre su cabeza. Cuando levanta la luna, es de noche y los niños y niñas deben correr por la sala haciendo el mínimo ruido posible. Cuando alza el sol, es de día y, entonces, deberán correr haciendo el máximo ruido posible con los pies.



EL GRITO

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los niños y niñas corren por toda la sala haciendo el mínimo ruido posible.
Desarrollo	El maestro hace una señal, los niños y niñas saltan hacia arriba, elevando los brazos y acompañando el gesto con un fuerte grito. ¡Nos tienen que oír

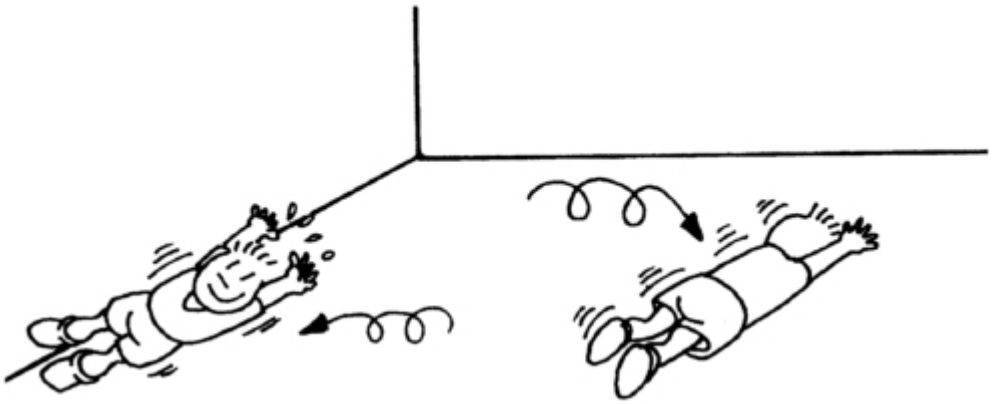
desde el otro extremo de la escuela!

AAAAAAAAAAAAAHHHHHHH!!!!!

ATRAVESAR PAREDES

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Sala en la que no haya demasiado material junto a las paredes.
Organización inicial	Los niños y niñas estirados en el suelo.
Desarrollo	Los niños y niñas ruedan por el suelo de la sala. Van rodando

hacia las paredes. Cuando topan contra éstas, empujan con todas sus fuerzas como si quisieran traspasarlas. Si no conseguimos traspasar la pared, no importa. Seguimos rodando y probamos por otra parte.



MOVIMIENTOS IMPERCEPTIBLES

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Colchonetas. (Puede hacerse en un suelo blando.)
Organización inicial	Los niños y niñas sentados en el suelo, en una posición cómoda con la espalda muy erguida.
Desarrollo	Ojos cerrados. Iniciar un movimiento de vaivén o rotación del cuerpo. Dicho movimiento

debe surgir del interior y debe ser imperceptible desde el exterior.

LA SOMBRA

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los niños y niñas se colocan por parejas uno delante del otro.
Desarrollo	El jugador de detrás persigue al de delante e intenta cogerlo. Si este último se para en seco y levanta los brazos, el de detrás debe adoptar la misma posición sin tocar a su compañero.
Observaciones	Variar las posiciones de inmovilidad, mediante propuestas del profesor o

mediante la inventiva de los alumnos.

LA TIENDA DE AUTÓMATAS

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Un vendedor, un comprador y el resto de jugadores son muñecos autómatas que se hallan distribuidos por toda la sola en las más dispares posiciones.
Desarrollo	El vendedor va enseñando al comprador cómo funciona cada autómata (los niños y niñas deben realizar movimientos discontinuos y bruscos). En

ocasiones se olvida de parar algún autómata, que hace de las suyas por la tienda.

MOLESTAR AL TRANSPORTISTA

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Diversos objetos que puedan servir de obstáculos.
Organización inicial	Grupos de tres.
Desarrollo	En cada grupo de tres, uno es el transportista y debe cruzar la sala con uno de sus dos compañeros que está absolutamente inmóvil y relajado (puede arrastrarlo o llevarlo a cuestas). El tercero del grupo debe molestar al transportista poniendo objetos en su

trayectoria que le obstruyan el camino. Tal como el transportista va avanzando debe ir superando los obstáculos que le van poniendo.

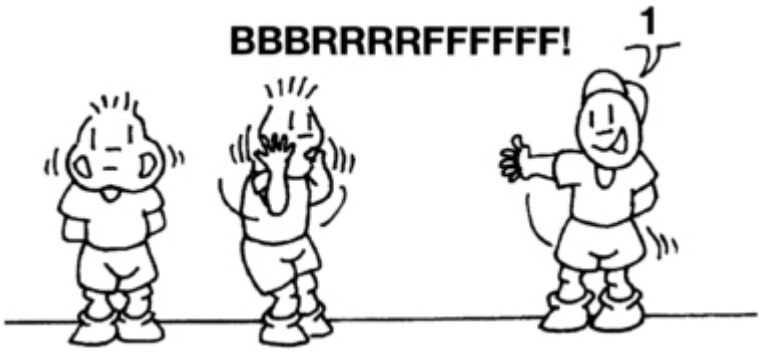
Capítulo 9

Juegos de respiración

LAS BOMBAS

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores por parejas.
Desarrollo	Uno de la pareja hincha las mejillas y, golpeándolas con las manos, hace pedorretas. El compañero cuenta el número de sonidos emitidos. Vamos a ver

quién hace la pedorreta más larga.



RUIDOS SERIOS

Edad A partir de 7 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas en corro. Uno de ellos en el centro.

Desarrollo El jugador del centro se dirige a uno de sus compañeros: "Buenos días, majestad". Este debe contestarle con un ruido producido por la boca o la nariz, chasqueando la lengua, suspirando, tosiendo, gruñendo, etc. El primer jugador repite el ruido, esta vez acompañándolo con mímica. Los niños del corro

deben permanecer serios. Si algún niño, a quien vaya dirigido el saludo, se ríe, se cambia con el jugador del centro.

RESPIRA, NO RESPIRA

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los jugadores por parejas. Uno de ellos de rodillas con las piernas ligeramente separadas, el cuerpo inclinado hacia adelante apoyado sobre codos y brazos, la cara entre las manos. Su compañero junto a él.

Desarrollo El primer jugador respira rítmicamente y de vez en cuando retiene la respiración. Su compañero, colocando las manos en su espalda, debe indicar cuándo no respira. Cuando se equivoca, o cuando lo indica el director de juego, se invierten los papeles.

LA OLLA A PRESIÓN

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas distribuidos por toda la sala.

Desarrollo Tapar con las manos todas las salidas del aire, boca y nariz. Cuando no se puede aguantar

más, abrir los orificios y recuperar poco a poco el aliento.

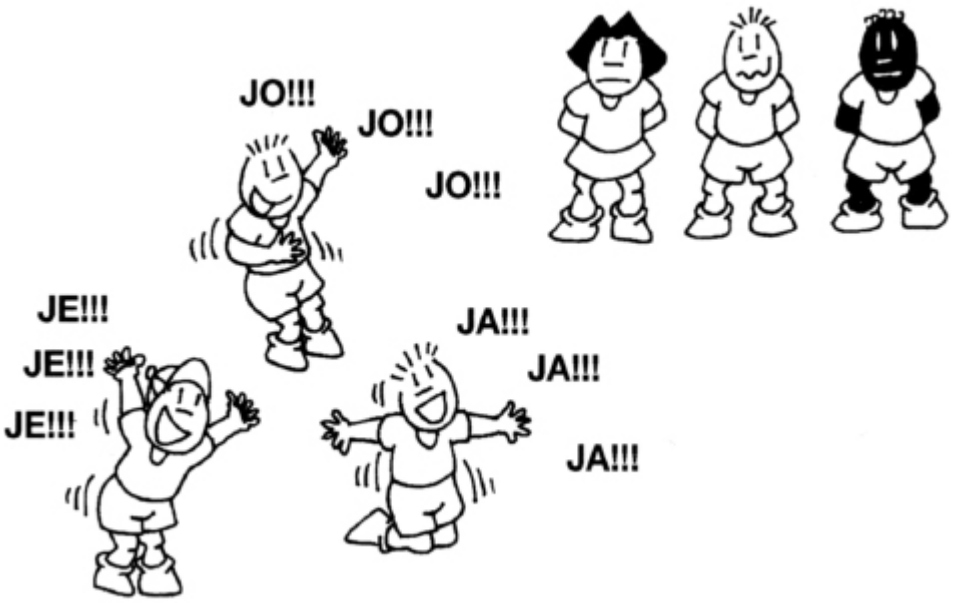
LA GRAN CARCAJADA

Edad A partir de 6 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas forman dos equipos.

Desarrollo Uno de los dos equipos debe permanecer serio mientras el otro se ríe de todas las formas posibles. En un tiempo determinado se cuenta el número de niños del equipo "serio" a los que se les ha escapado la risa. A continuación se invierten los papeles.



LOS DORMILONES

Edad A partir de 3 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Todos los niños y niñas distribuidos por la sala, estirados en el suelo.

Desarrollo Los jugadores deben hacer ver que están dormidos, emitiendo todos los ruidos que creen que hacen cuando están dormidos. Termina la actividad con un

despertar, desperezándose, en el que debe haber un gran bostezo.

LA PESCA SUBMARINA

Edad A partir de 6 años.

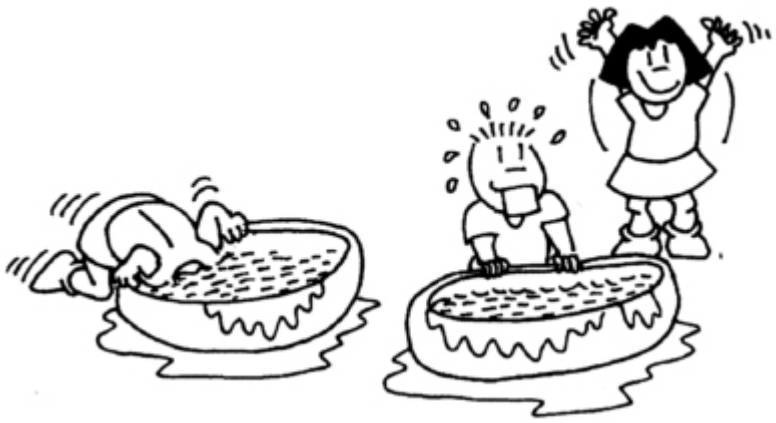
Condiciones materiales Varios barreños grandes llenos de agua. Objetos pequeños que no floten.

Organización inicial Tantos equipos como barreños tengamos. Los objetos dentro de los barreños.

Desarrollo En un tiempo determinado, cada equipo debe intentar sacar el máximo número de objetos del barreño. Los niños han de coger los objetos con la boca. Empieza

el primer niño. Hasta que no ha conseguido sacar un objeto, no empieza a intentarlo el segundo. Gana el equipo que más objetos haya conseguido sacar.

Observaciones Juego para realizar cuando haga buen tiempo y los niños puedan ir en bañador.



ACHICAR

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Cubos llenos de agua. Cubos vacíos. Pajitas.

Organización inicial Varios equipos. Cada equipo tiene un cubo lleno de agua y un cubo vacío. Cada jugador con una pajita.

Desarrollo

En un tiempo prefijado, cada equipo debe intentar transportar la máxima cantidad de agua del cubo lleno al cubo vacío. Para ello, cada jugador deberá sorber agua con su pajita y verterla en el cubo vacío. Gana el equipo que consiga un nivel de agua más alto en el cubo que están llenando.

POMPAS DE JABÓN

Edad

A partir de 4 años.

Condiciones materiales

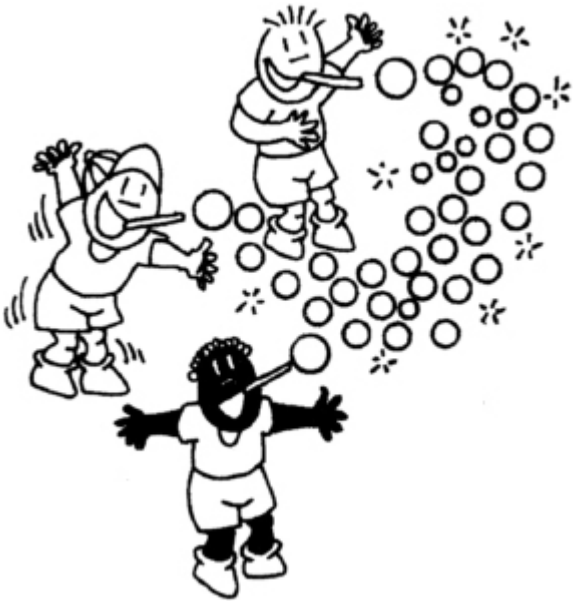
Recipientes con agua y jabón líquido. Pajitas.

Organización inicial	Cada jugador con una pajita. Los niños y niñas se agrupan en torno a los recipientes.
Desarrollo	Los participantes hacen pompas de jabón soplando en sus pajitas. El maestro da indicaciones: "Grandes", "pequeñas", "sobre la mano", "una dentro de otra".

POMPAS EN EL CIELO

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Recipientes con agua y jabón líquido. Pajitas.
Organización inicial:	Cada jugador con una pajita. Los niños y niñas se agrupan en

	torno a los recipientes.
Desarrollo	A la señal del director de juego, todos los jugadores hacen sus pompas a la vez de forma que haya una gran lluvia de burbujas.



EXPLOSIÓN DE GLOBOS

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Un globo deshinchado por cada jugador.
Organización inicial	Todos los niños y niñas preparados para hinchar su globo.

Desarrollo	A la señal, todos los jugadores empiezan a hinchar sus globos a la vez. Vamos a ver quién es el primero que consigue hacer explotar su globo al hincharlo.

DIBUJAR EN EL ALIENTO

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Un espejito por cada dos jugadores.
Organización inicial	Los niños y niñas por parejas. Cada pareja tiene un espejito.
Desarrollo	Uno de los jugadores deja su aliento en el espejo y a continuación dibuja alguna cosa sobre él. Su compañero debe adivinar qué es.

Observaciones	El director de juego puede indicar qué es lo que se debe dibujar, de forma que compitan las parejas entre sí para ver cuál adivina antes más dibujos.

RELEVOS SOPLANDO

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Pelotas de ping-pong o de pórex (se pueden sustituir por bolitas de papel de seda).
Organización inicial	Equipos de unos seis niños y niñas. Dos líneas paralelas separadas por unos cinco metros. De cada equipo, la mitad de los jugadores tras una línea y la otra mitad frente a ellos tras la otra línea.

Desarrollo Sale un jugador de cada equipo soplando la bola. Debe llegar hasta el compañero de equipo que tiene frente a sí. Éste tomará el relevo, soplando la bola, y volverá a llevarla al punto de origen. Así sucesivamente, hasta que hayan participado todos los componentes del equipo. Gana el equipo cuyo último jugador acabe antes el recorrido correspondiente.

Observaciones Es importante que los jugadores entiendan que no pueden tocar las bolas con ninguna parte de su cuerpo.

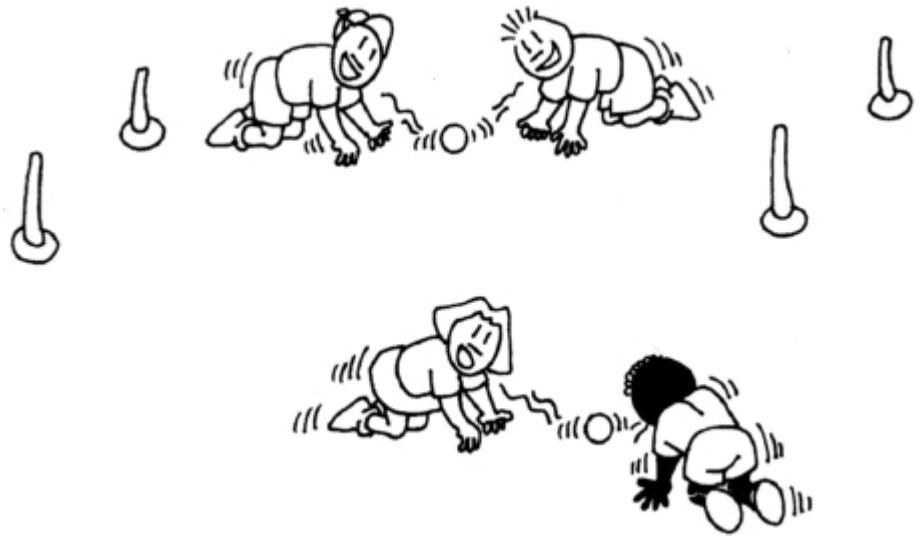
CARRERA DE OBSTÁCULOS, SOPLANDO

Edad A partir de 4 años.

Condiciones materiales	Pelotitas de pórex o de ping-pong (se pueden sustituir por bolas de papel de seda).
Organización inicial	Esparcimos el material de que dipongamos (plinto, colchonetas, bancos, neumáticos, etc.) en el centro de la sala. En un extremo de la sala, grupos de unos cinco niños y niñas. Cada uno de los participantes con una pelotita.
Desarrollo	El primer grupo de cinco jugadores debe atravesar a sala. Cada jugador avanza soplando sobre su pelotita y debe trazarse un recorrido, salvando los obstáculos que vaya encontrando. Vamos a ver, de cada grupo, qué niño consigue atravesar antes la sala.
Observaciones	Importante no tocar las pelotitas con ninguna parte del cuerpo.

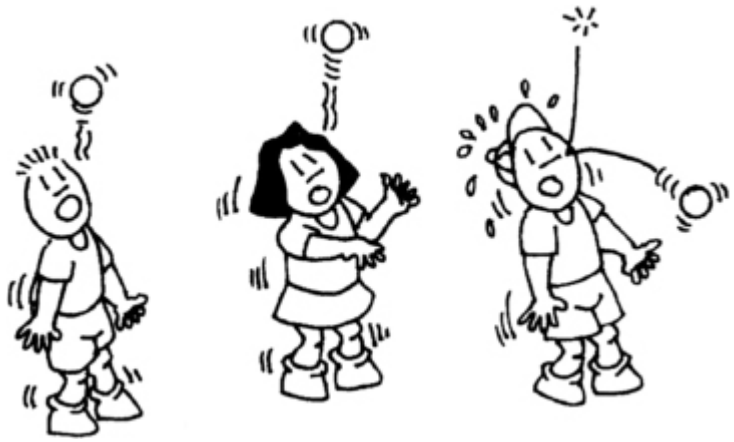
SOPLO-GOL

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Pelotitas de pórex o de ping-pong (se pueden sustituir por bolas de papel de seda). Dos porterías de un metro de ancho, separadas entre sí por un espacio de unos seis metros.
Organización inicial	Los jugadores compiten uno contra otro. En el punto medio entre las dos porterías se coloca una pelotita.
Desarrollo	Cada jugador debe intentar introducir la bolita en la portería contraria. No pueden tocar las bolitas. Únicamente pueden soplar sobre ellas.



BOLA VOLADORA

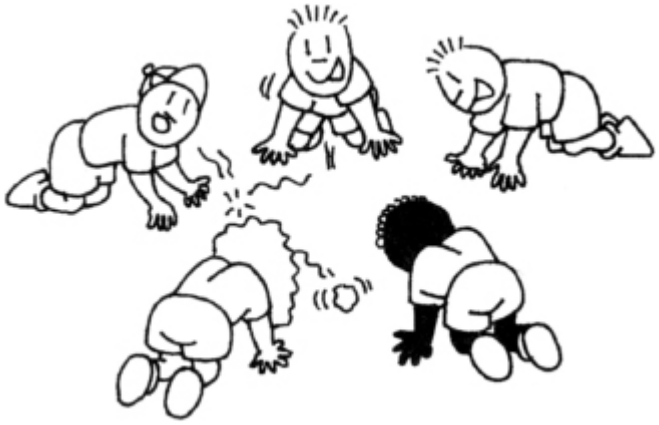
Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Una bolita de pórex por cada jugador.
Organización inicial	Cada jugador coloca su bola ligeramente por encima de su cabeza, sujetándola con la punta de los dedos.
Desarrollo	Los jugadores intentan que las bolas permanezcan en el aire, soplando sobre ellas. Vamos a ver quién consigue hacerla volar durante más tiempo.



VUELTA AL RUEDO

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Bolitas de papel de seda.
Organización inicial	Un corro de niños y niñas en cuadrupedia, de cara al centro del círculo.
Desarrollo	Los jugadores deben soplar sobre la bolita de tal manera que ésta dé la vuelta al círculo. Es imprescindible que cada jugador pase la bolita al jugador que tiene junto a él.
Observaciones	Si queremos hacer el juego competitivo, podemos controlar el tiempo que tarda la bola en

dar la vuelta o bien hacer la actividad con dos corros de jugadores y ver cuál de ellos acaba primero.



ACAPARAR BOLAS

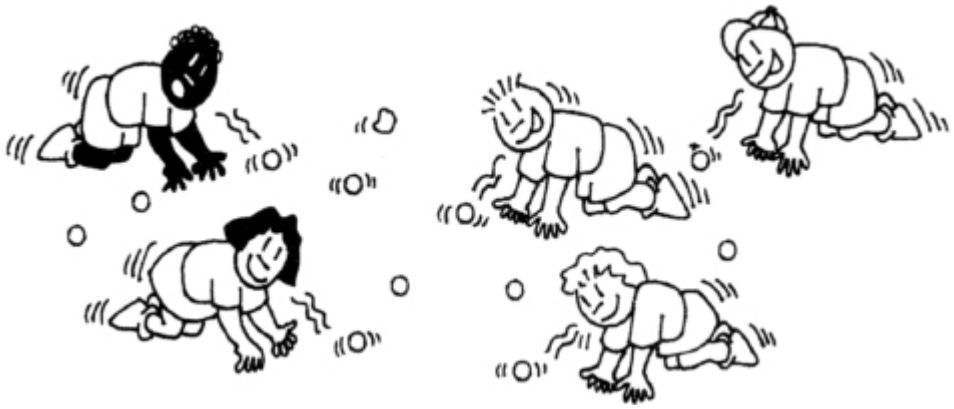
Edad A partir de 7 años.

Condiciones materiales Pelotitas de pórex. Terreno liso; en dos extremos contrarios, dos espacios delimitados.

Organización inicial Dos equipos, cada uno de los cuales se sitúa en uno de los dos espacios delimitados. Esparcimos todas las bolas por todo el terreno.

Desarrollo A la señal, cada equipo intenta llevar más bolitas a su terreno. Los jugadores no pueden tocar

las bolas. Únicamente pueden soplar sobre ellas.



MINI-GOLF SOPLANDO

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Pelotitas de pórex o de ping-pong. Varias mazas (se pueden sustituir por otros objetos).
Organización inicial	Se traza un recorrido con las mazas separadas una cierta distancia entre sí.
Desarrollo	Los niños y niñas deben guiar la bolita a través del recorrido soplando sobre ella. Deben tocar obligatoriamente cada una de las mazas con la bolita. Contamos cuántos soplidos son necesarios para terminar el recorrido.

FUTBOLÍN SOPLANDO

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Una mesa y una bolita de pórex por cada dos jugadores.
Organización inicial	Se coloca un jugador a cada lado de la mesa y la pelotita en el centro.
Desarrollo	Cada jugador, soplando, debe intentar que la pelota salga por el extremo contrario de la mesa, al tiempo que evita que salga por su lado.

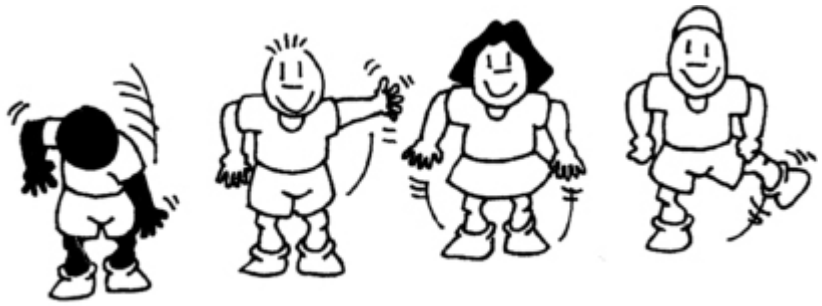
Capítulo 10

Juegos de lateralidad

LAS MARIONETAS

Edad	De 3 a 6 años.
Condiciones materiales	Un aparato de música.
Organización inicial	Los niños y niñas distribuidos por todo el espacio.
Desarrollo	Los jugadores representan marionetas que mueven distintos segmentos corporales al son de la música. De pronto se rompen las cuerdas de un lado del

	cuerpo. ¿Qué pasa entonces? ¿Cómo se mueve la marioneta?
Observaciones	Este juego ayuda a descubrir la simetría corporal.



LAS BANDERAS

Edad	De 3 a 6 años.
Condiciones materiales	Dos banderines por cada jugador.
Organización inicial	Los jugadores por tríos dos colocados uno tras otro y un tercero observa. Todos llevan un banderín en cada mano.
Desarrollo	El jugador de delante mueve lentamente los banderines. El de detrás debe imitarle. Si se equivoca, el observador hace una señal y cambia su puesto con él.

	Los cambios se realizan de forma que cada jugador ocupe cada una de las tres posiciones.
Observaciones	Se ayuda al descubrimiento de la simetría corporal y en la independización de los segmentos.

TOCA LA PELOTA

Edad	De 3 a 6 años.
Condiciones materiales	Una pelota pequeña por cada dos jugadores.
Organización inicial	Los jugadores por parejas, uno frente a otro. Uno de los dos sujeta la pelota.

Desarrollo	Mientras un jugador va moviendo la pelota, el otro debe intentar tocarla con una mano (sólo con una), sin mover los pies de sitio. Vamos a contar cuántas veces es capaz de tocar la pelota en un tiempo determinado.

DERECHA-IZQUIERDA

Edad	De 5 a 7 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores sentados en el suelo.
Desarrollo	Cuando el maestro dice ¡derecha!, los niños levantan la mano derecha. Cuando dice

¡izquierda!, levantan la mano izquierda. Cambios rápidos y repeticiones para intentar que los niños se equivoquen.

Observaciones Una variante sería el mismo juego con los pies.

PERA-PLÁTANO

Edad De 5 a 7 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los niños y niñas sentados en el suelo.

Desarrollo Los jugadores deben imaginarse que tienen una pera en la mano derecha y un plátano en la mano izquierda. Cuando el maestro dice ¡pera!, se han de llevar la mano derecha a la boca, cuando dice plátano se llevan la mano izquierda a la boca. Cambios rápidos y repeticiones para dificultar las acciones.

A LA DERECHA - A LA IZQUIERDA

Edad De 4 a 7 años.

Condiciones materiales	Un pandero.
Organización inicial	Los jugadores forman un círculo. El maestro en el medio percute el pandero con un ritmo regular. Los jugadores siguen el ritmo con las palmas.
Desarrollo	Cuando el maestro levanta el pandero por encima de la cabeza, los jugadores ocupan el lugar del compañero de su derecha, si el maestro baja el pandero, los jugadores ocupan el lugar del de su izquierda. ¿Quién no se equivoca nunca?

CAMBIO DE SENTIDO

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores en corro. El director de juego en el centro.
Desarrollo	Cuando el director de juego levanta la mano derecha, el corro gira hacia la derecha. Cuando levanta la mano izquierda, gira hacia la izquierda. ¡Más deprisa! El director de juego debe intentar con cambios rápidos que el corro se rompa. Los jugadores tratan de impedirlo concentrándose en los cambios.

MARCHAR SENTADOS

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Diez o quince niños y niñas en corro, uno tras otro, muy juntos.
Desarrollo	Tras una señal, todo el mundo se sienta en las rodillas de su compañero de atrás y comienza a caminar al ritmo marcado por el director de juego derecha, izquierda, derecha... Intentamos mantener el corro el mayor tiempo posible.

LA NARIZ DEL VECINO

Edad	De 5 a 8 años.

Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores en corro. Un jugador en el centro dirige el juego.
Desarrollo	Cuando el jugador del centro dice ¡izquierda!, todos los jugadores tocan con la mano izquierda la punta de la nariz de su compañero de la izquierda. Cuando dice ¡derecha!, todos tocan con la mano derecha la punta de la nariz de su compañero de la derecha. El que se equivoque pasa a dirigir el juego.

EL POZO DE MI CASA

Edad	A partir de 7/8 años.

Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores en corro. El director de juego (puede ser uno de los jugadores) entre ellos.
Desarrollo	Los jugadores colocan una mano frente a sí con los dedos en la posición que tendrían si sujetaran un tubo representa el "pozo de mi casa". La nariz es la"azotea de mi casa". Las dos orejas son la "ventana derecha" y la "ventana izquierda de mi casa". El director de juego va nombrando rápidamente cada uno de los lugares descritos de forma que los jugadores deben ir colocando el dedo índice en consecuencia. También se pueden nombrar dichos lugares en el vecino de la derecha y en el vecino de la izquierda. Así una orden puede ser "¡En la ventana izquierda del vecino de la derecha!"

¡¡¡LA VENTANA DERECHA!!!

¿QUÉ LADO?

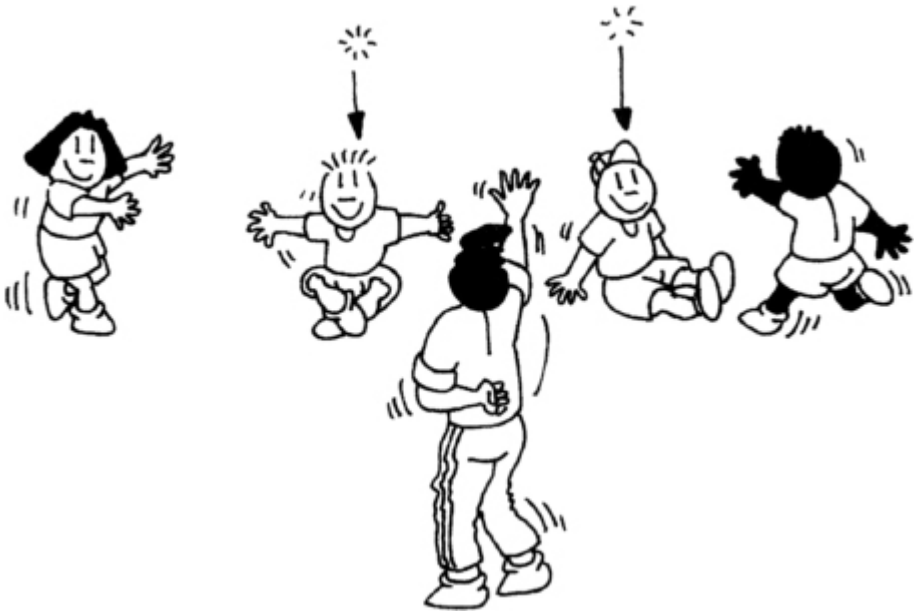
Edad	A partir de 6/7 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Por parejas, formar un corro. En cada pareja, uno de los jugadores se sitúa delante y el otro detrás, mirando hacia el centro del corro. Los de delante se sientan en el suelo.
Desarrollo	Los jugadores de detrás van corriendo, en torno al corro formado por sus compañeros. Cuando el maestro dice ¡derecha!, siguen corriendo hasta sentarse a la derecha de su pareja. Si la orden es ¡izquierda!, deberán sentarse a la izquierda de la pareja.

Observaciones	Cambiamos cada vez los de delante por los de atrás.

UNO, DOS; IZQUIERDA, DERECHA

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Parejas. De cada pareja, uno es el número 1 y el otro, el otro el número 2.
Desarrollo	Los jugadores corren libremente por la sala. Cuando el maestro dice 1, éste se sienta allá donde se encuentre, mientras el 2 le

busca y se sienta rápidamente a su lado. Al revés, si el maestro dice 2. Complicamos el juego diciendo ¡1 derecha!, ¡1-izquierda!, ¡2 derecha! o bien ¡2-izquierda! En este caso, además de buscar al compañero, debemos sentarnos a su derecha o a su izquierda.



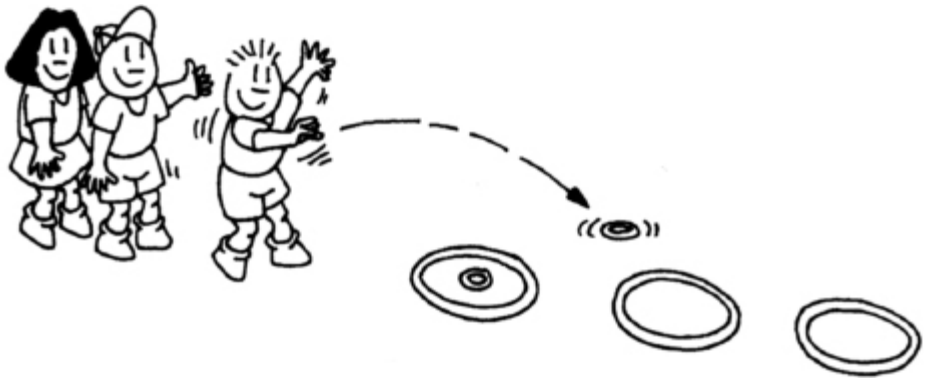
LANZAMIENTO A TRES DISTANCIAS

Edad	A partir de 6/7 años.
Condiciones materiales	Tres argollas y tres aros por equipo.

Organización inicial Varios equipos de cuatro o cinco jugadores, colocados en fila. Frente a cada equipo y alineados a tres distancias diferentes, tres aros.

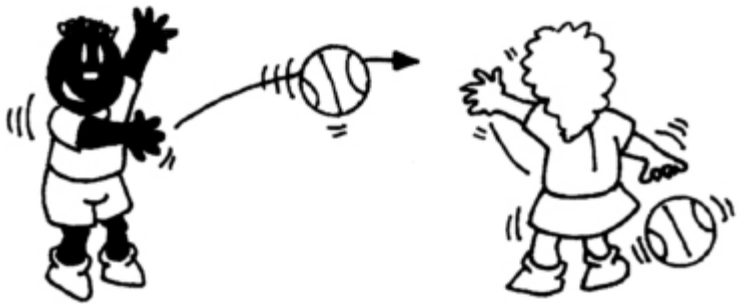
Desarrollo Cada jugador debe lanzar sus argollas intentando meter una en cada aro. Contamos el número de aciertos totales de cada equipo.

Observaciones A partir de ocho años hacemos un intento con la mano derecha y uno con la izquierda, de modo que cada jugador lanza seis veces. Antes de los 8 años, lo hacemos sólo con una mano, porque nos interesa afianzar el dominio lateral.



JUEGOS MALABARES (1)

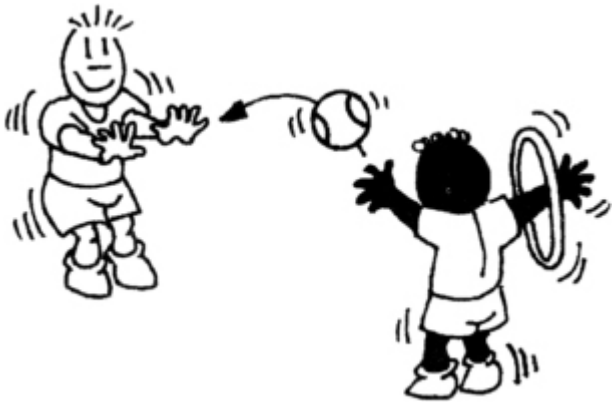
Edad	A partir de 8/9 años.
Condiciones materiales	Una pelota por cada jugador.
Organización inicial	Los jugadores por parejas.
Desarrollo	Cada pareja se pasa una pelota, mientras uno de los miembros va botando la otra. ¿Cuántos pases consigue hacer sin perder la pelota ni dejar de botar la otra?



JUEGOS MALABARES (2)

Edad	A partir de 8/9 años.
Condiciones materiales	Un aro y una pelota por cada dos jugadores.
Organización inicial	Parejas.

Desarrollo	Cada pareja va realizando pases de pelota, mientras uno de los miembros va haciendo girar el aro en torno al brazo que le queda libre. ¿Cuántos pases controlados somos capaces de hacer?



JUEGOS MALABARES (3)

Edad	A partir de 8/9 años.
Condiciones materiales	Un aro y una pelota por cada dos jugadores.
Organización inicial	Parejas.
Desarrollo	Cada pareja se pasa un aro haciéndolo rodar por el suelo, mientras uno de los miembros bota la pelota. ¿Cuántos pases

controlados del aro podemos hacer sin dejar de botar la pelota?

Capítulo 11

Juegos de equilibrio

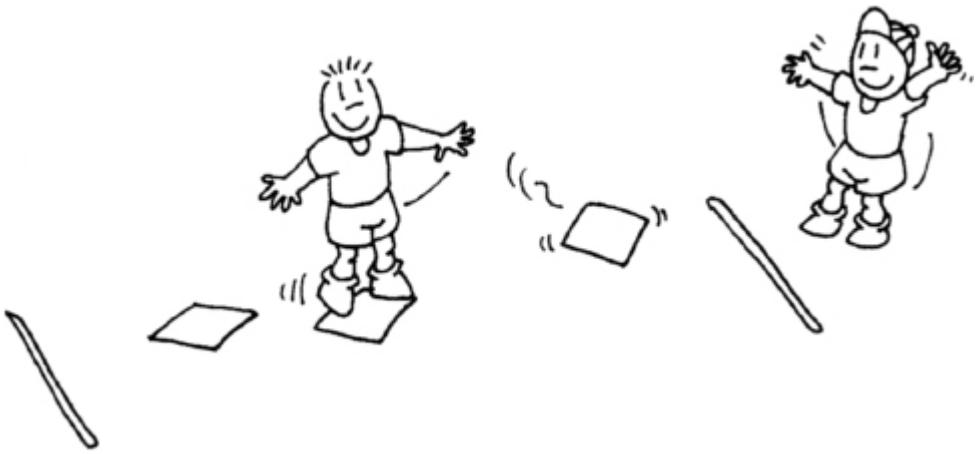
EL PESADO

Edad	De 4 a 7 años.
Condiciones materiales	Varios bancos suecos.
Organización inicial	Los jugadores por parejas.
Desarrollo	Uno de cada pareja debe caminar por encima del banco. Su compañero debe molestarle, pero sin tocarle. El compañero gesticula con movimientos bruscos que puedan asustar y

hacer caer al equilibrista. ¿Quién consigue hacer caer a su pareja?

ATRAVESAR EL RÍO

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Varias cartulinas de 20 x 20 cm.
Organización inicial	Trazamos dos líneas paralelas separadas de unos cinco o seis metros: es el río.
Desarrollo	Cada uno de los jugadores debe intentar atravesar el río lo más rápidamente posible sin pisar el "agua", utilizando para ello las tres cartulinas que va cambiando de lugar conforme va avanzando.



LA ALFOMBRA MÁGICA

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Una colchoneta por cada tres jugadores.
Organización inicial	Marcamos una línea de salida y una de llegada. Tras la línea de salida se sitúan equipos de tres jugadores con una colchoneta cada equipo.
Desarrollo	Se trata de ver qué equipo llega antes a la línea de meta, yendo uno de los jugadores en pie sobre la colchoneta y otros dos arrastrando de ella.

PELEA DE GALLOS

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores, por parejas, se colocan en cuclillas uno frente al otro.
Desarrollo	Manteniendo la posición de cuclillas, cada jugador ha de intentar hacer caer a su pareja. Para ello, ambos jugadores se golpean las palmas de las manos.
Observaciones	No está permitido agarrarse a las manos del compañero.

EL BALANCÍN RUSO

Edad	A partir de 5 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Equipos con el mismo número de componentes. Los jugadores de cada equipo se colocan en fila, en pie, con las rodillas ligeramente flexionadas, de forma que cada uno quede sentado sobre las rodillas del de detrás.
Desarrollo	Dispuestos de esta manera deben desplazarse en la forma que indique el director de juego.
Observaciones	Puede realizarse también a modo de carrera.

DESAFÍO EN LAS ALTURAS

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Bancos suecos.
Organización inicial	Encima de cada banco dos jugadores, uno frente a otro, con una mano en la espalda.
Desarrollo	Con la mano que queda libre se intenta desequilibrar al compañero, hasta que uno de los dos cae del banco.

EL RODEO

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Terreno liso.
Organización inicial	Parejas. Uno en cuadrupedia, a modo de caballo. El otro se sienta sobre la espalda. Una mano se coge al caballo y la otra permanece en el aire. Los pies están suspendidos sin tocar al suelo.
Desarrollo	El caballo se mueve lo más enérgicamente posible intentando tirar al jinete, pero sin levantar los apoyos del suelo. Vamos a ver cuánto tiempo

permanece el jinete sin caer al suelo.

EL COCHE PINCHADO

Edad	A partir de 9 años.
Condiciones materiales	Terreno liso.
Organización inicial	Trazamos una línea de salida y una línea de llegada. Los jugadores por parejas, uno en cuadrupedia, el otro en pie sobre su espalda, descalzo.
Desarrollo	Cada pareja avanza en línea recta intentando que el jugador que se halla en pie no caiga. Gana la pareja que antes llegue a la meta.

EL PUENTE ROMANO

Edad	A partir de 9 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Se forman equipos con igual número de participantes. Los jugadores de cada equipo se sitúan en fila estirados en el suelo, uno ¡unto al otro.
Desarrollo	El último jugador de cada fila debe pasar por encima de sus compañeros y colocarse al principio de la fila. Así sucesivamente hasta que han pasado todos los jugadores. Gana el equipo que primero lo consigue.

CARRERAS DE CUADRIGAS

Edad	A partir de 9 años.
Condiciones materiales	Terreno liso.
Organización inicial	Trazamos una línea de salida y una línea de llegada. Tras la línea de salida se sitúan los participantes en equipos de cuatro. Cada equipo debe formar una cuádriga: dos jugadores en pie, un tercero entre ellos, un poco inclinado, que se sujeta a los anteriores por la cintura. El cuarto jugador en pie sobre este último y dando la mano a los dos primeros.

Desarrollo Dispuestos de esta manera, cada equipo intenta llegar lo más rápidamente posible a la meta.

LOS CAMAREROS

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Bancos suecos, pelotas.

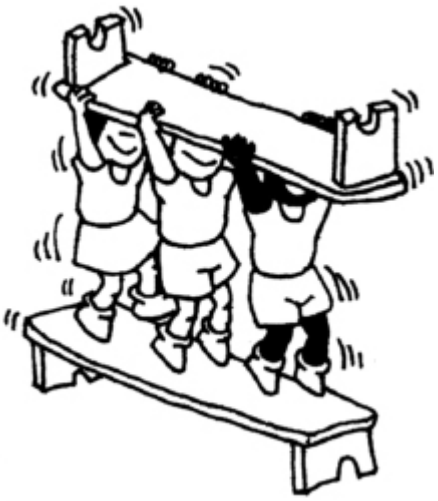
Organización inicial Dos compañeros se sitúan en las puntas opuestas de un banco. Cada uno sostiene una pelota en la palma de la mano.

Desarrollo Ambos jugadores han de comenzar a caminar sobre el banco, cruzándose en el centro sin que les caiga la pelota.

AVANZAR CON EL BANCO

Edad	A partir de 9 años.
Condiciones materiales	Dos bancos suecos por equipo.
Organización inicial	Equipos de cuatro o cinco componentes. Los diferentes equipos se sitúan tras una línea de salida. Cada equipo tiene dos bancos colocados uno a continuación del otro.
Desarrollo	Los miembros de cada equipo se suben en los bancos de atrás. Deben recorrer una determinada distancia sin pisar el suelo. Por tanto, deberán pasar al banco de delante y repetir la operación las

veces que sea necesario hasta llegar a la meta.



EL GUSANO COJO

Edad	A partir de 5/6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Filas de cinco o seis componentes.
Desarrollo	Cada jugador coge con una mano el pie del jugador de delante, el cual se desplaza sobre el otro pie. Ver qué grupo atraviesa primero el gimnasio en dicha posición.

CIEMPIÉS

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los participantes en filas de seis o siete, sentados en el suelo con las piernas abiertas, muy juntos unos con otros.
Desarrollo	En un momento dado, todos los jugadores han de girar lentamente hacia un lado, de forma que queden todos con las manos en el suelo y las piernas sobre el compañero de atrás. Deben ir caminando hasta que se rompa el ciempiés.

LAS PATAS DE LA MESA

Edad A partir de 10 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Equipos de cuatro componentes.

Desarrollo Vamos a ver qué equipo forma antes "las patas de la mesa" formar un cuadrado con los cuerpos horizontales, apoyando las manos en el suelo y los pies en la espalda del jugador situado atrás.

¡TODOS ARRIBA!

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Dos plintos.
Organización inicial	Dos equipos de unos quince jugadores, situados uno junto a cada plinto.
Desarrollo	Determinar un tiempo (30 seg., por ejemplo) y ver cuál de los dos equipos tiene más individuos encima de su plinto.

CONSTRUIR TORRES

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Equipos de cuatro o cinco jugadores.
Desarrollo	Se trata de que cada equipo intente formar una torre, pirámide o castillo con los propios jugadores.
Observaciones	El director de juego debe estar pendiente de que los jugadores no adopten malas posturas al sostener el peso de sus compañeros.

POCOS PIES Y POCAS MANOS

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Equipos de cinco jugadores tras una línea de salida. A cierta distancia marcamos la línea de llegada.
Desarrollo	Cada equipo debe conseguir llegar a la meta apoyando en el suelo un total de cuatro pies y cuatro manos.
Observaciones	Podemos cambiar el número de jugadores y de pies y manos.

EL TABLÓN Y EL RULO

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Un tablón de madera colocado sobre un rulo.
Organización inicial	Dos compañeros colocados en los extremos opuestos del tablón.
Desarrollo	Ambos jugadores deben pasar al otro extremo del tablón, cruzándose en medio, sin caerse.

RELEVOS DE ZANCOS

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Zancos construidos con botes y cuerda. (existen en plástico comercializado.

Organización inicial	Varios equipos. Cada equipo tras una línea de salida. El primer participante de cada equipo con unos zancos.
Desarrollo	Los primeros participantes de cada equipo realizan un determinado recorrido. A continuación, pasan los zancos a los siguientes jugadores. Así sucesivamente, hasta que hayan participado todos. Gana el equipo cuyo último jugador llegue primero a la línea de meta.

LA SOMBRA DEL ZANCO

Edad	A partir de 10 años.
Condiciones materiales	Zancos de madera.

Organización inicial Los jugadores por parejas. Cada jugador con unos zancos.

Desarrollo De cada pareja, uno es la sombra y debe seguir a su compañero que intentará dejarle atrás.

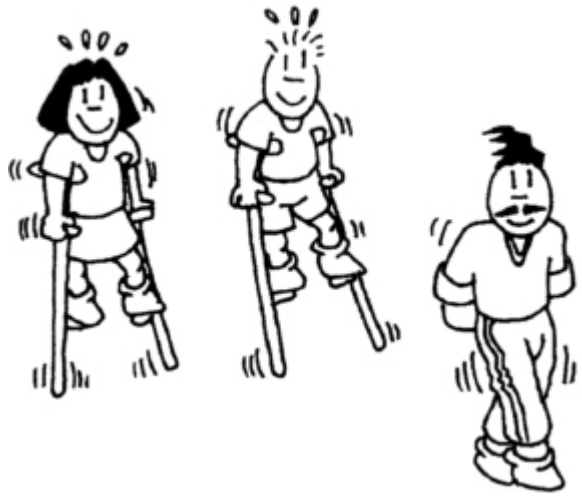
LOS ZANCOS OBEDIENTES

Edad A partir de 10 años.

Condiciones materiales Zancos de madera.

Organización inicial Los jugadores con zancos frente al director de juego, el cual no lleva zancos.

Desarrollo	El director de juego va indicando, con la mano, diferentes direcciones de desplazamiento. Los jugadores con zancos deben dirigirse hacia donde indique el director de juego.
Observaciones	El director de juego cambia de dirección, más o menos rápido, en función de la habilidad de los jugadores.



CARRERAS CON ESQUÍ-BUS

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Varios esquí-bus (tablones de madera alargados en los que hay fijadas unas correas para que

	varios jugadores coloquen los pies).
Organización inicial	Tantos equipos como pares de esquí-bus tengamos, situados tras una línea de salida.
Desarrollo	Carrera de los esquí-bus. Ver quién llega primero a la línea de meta.

PERSECUCIÓN DE ESQUÍ-BUS

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Varios esquí-bus.
Organización inicial	Dos equipos, cada uno con su esquí-bus.

Desarrollo Un equipo debe perseguir al otro por todo el espacio. Este último intenta no ser alcanzado.

CONSTRUCCIÓN DE PIRÁMIDES A GATAS

Edad A partir de 10 años.

Condiciones materiales Terreno plano y liso.

Organización inicial Grupos de seis jugadores.

Desarrollo Se colocan tres jugadores en cuadrupedia, uno junto al otro. Sobre ellos, dos más, también en cuadrupedia. Sobre estos dos, el tercero. La pirámide obtenida se asemeja a un castillo de naipes.

Observaciones Se pueden hacer pirámides de cuatro pisos y diez componentes, o bien de cinco pisos y quince componentes...

LOS PORTEADORES

Edad A partir de 10 años.

Condiciones materiales Varios bancos suecos.

Organización inicial Equipos de cinco componentes. Un banco por cada equipo.

Desarrollo Carrera entre los diversos equipos, en la que uno de los miembros va subido en pie sobre el banco y los demás transportan el banco a la altura de los hombros.

Capítulo 12

Juegos de organización espacial

GUIAR AL BURRITO

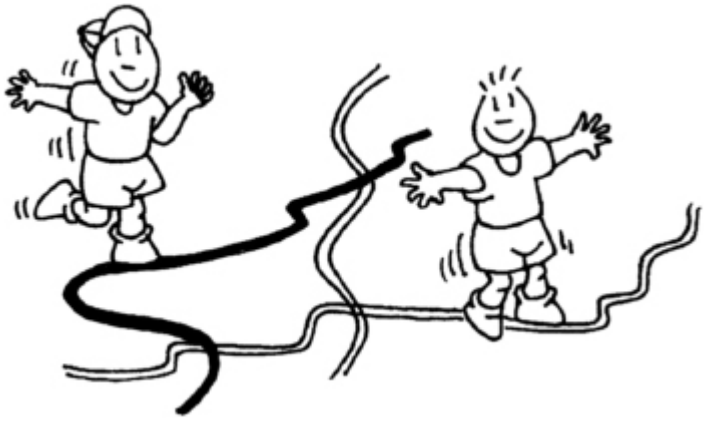
Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Aros y pañuelos para vendar los ojos.
Organización inicial	Los jugadores se sitúan por parejas. En cada pareja, uno es el "burrito" y se coloca dentro del aro con los ojos tapados. El otro agarra el aro, situándose en el exterior del mismo.

Desarrollo	El jugador situado en el exterior del aro debe conducir al burrito, evitando que choque con otros "burritos".

SEGUIR LOS CAMINOS

Edad	A partir de 2 años.
Condiciones materiales	Terreno plano en el que se ha trazado una red de caminos con tizas de colores.
Organización inicial	Los jugadores se sitúan sobre un camino.
Desarrollo	Tomando como actividad general el desplazarse pisando las líneas podemos inventar infinitos juegos: a) caminar en el menor tiempo posible sobre tres

colores, b) recorrer una distancia por el camino más corto; c) realizar distintos desplazamientos según el color, etc.



ARDILLAS EN LA JAULA

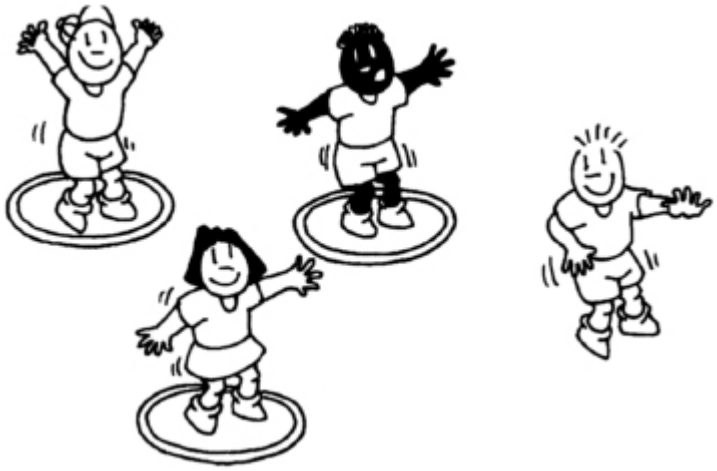
Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Todos los jugadores menos uno forman grupos de tres. De cada grupo de tres, dos se toman por las manos y forman la "jaula". El tercero es la ardilla y se sitúa dentro de la jaula.
Desarrollo	Cuando el maestro da una señal, todas las "ardillas" deben cambiar de jaula. La "ardilla" que

no tenía jaula, al principio, también busca una, de tal manera que una nueva "ardilla" quede libre.

LA LOCOMOTORA

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Tantos aros como jugadores, menos uno.
Organización inicial	Los aros distribuidos por todo el espacio. En cada aro hay un jugador. El jugador que no tiene aro es la "locomotora". El maestro es el "jefe de estación".
Desarrollo	La "locomotora" se desplaza entre los aros y va tocando la cabeza de alguno de sus compañeros. Estos se van situando tras la "locomotora" formando un tren. Cuando la "locomotora" toca el pito, todos

los jugadores que forman el tren deben ir a ocupar un aro vacío (la locomotora también). El jugador que se quede sin aro hace de "locomotora". Cuando quien toca el pito es el jefe de estación (sonido distinto), todos los jugadores cambian de aro, al tiempo que los que forman el tren buscan también un aro vacío.



SARDINAS EN LA LATA

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Ninguna.

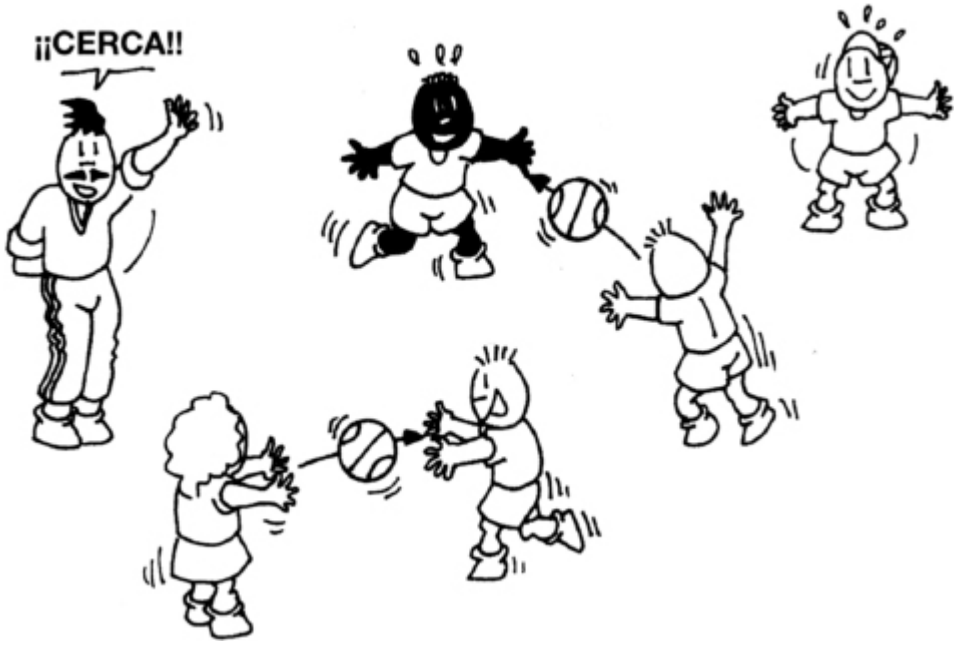
Organización inicial Grupos de seis jugadores estirados en el suelo, uno al lado del otro, en sentidos opuestos, como si fueran sardinas enlatadas.

Desarrollo Cuando el maestro dice "¡sardinas a nadar!", los jugadores se desplazan por todo el espacio, en todas direcciones. Cuando el maestro dice "¡sardinas a la lata!", los jugadores se vuelven a colocar en la posición inicial. Concedemos un punto a la "lata" que se forme primero. Gana el equipo que consiga antes tres puntos.

CERCA Y LEJOS

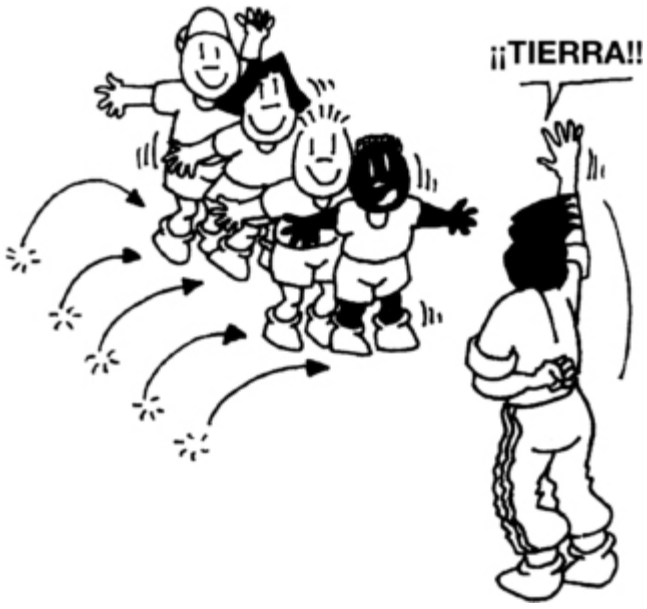
Edad A partir de 6 años.

Condiciones materiales	Una pelota por cada dos jugadores.
Organización inicial	Los jugadores se desplazan caminando por toda la sala. La mitad de ellos lleva una pelota en las manos.
Desarrollo	Cuando el maestro dice "cerca", los jugadores deben buscar con los ojos un compañero que tengan cerca y pasarle la pelota. Cuando el maestro dice "¡lejos!", los niños que tienen la pelota deben buscar, con la mirada, un compañero que esté lejos y pasarle la pelota.



MAR-TIERRA

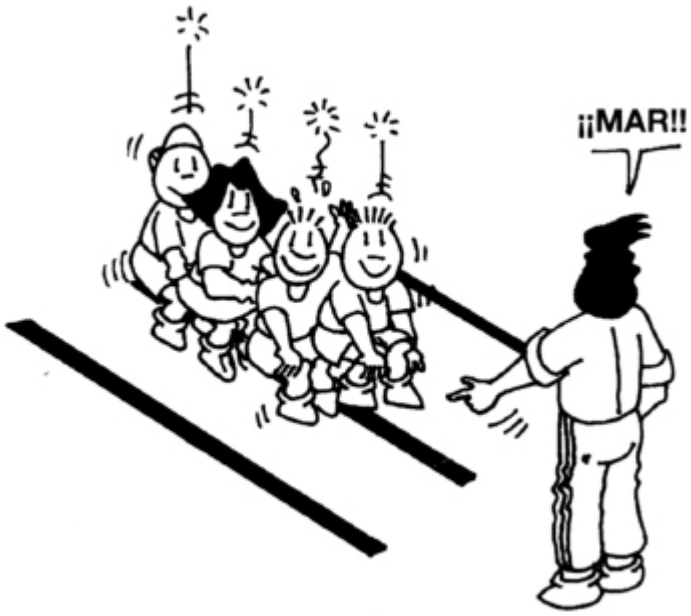
Edad	A partir de 3 años.
Condiciones materiales	Un espacio delimitado dentro del terreno, que representa el mar.
Organización inicial	Los jugadores se sitúan en el límite entre el mar y la tierra.
Desarrollo	El director de juego va dando rápidamente consignas: "mar", "tierra". Los jugadores deben reaccionar situándose en el espacio que representa el mar o en el que representa la tierra.



MAR-TIERRA, BABOR-ESTRIBOR

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Terreno plano, en el centro del cual hay trazada una línea. A unos siete metros a cada lado de la línea trazamos sendas líneas paralelas.
Organización inicial	Los jugadores situados en la línea central.
Desarrollo	En este juego se debe reaccionar rápidamente a las consignas del director de juego, de la siguiente manera: • Tierra: en pie en la línea central • Mar: en cuclillas en la línea central • Babor: sobre la línea de la izquierda • Estribor: sobre la línea de la derecha Los jugadores que se equivocan así como el último jugador en adoptar la posición requerida quedan eliminados, hasta que quede un único jugador.
Observaciones	Aunque, en general, desde un punto de vista pedagógico, no es recomendable eliminar jugadores, este juego en

concreto resulta mucho más motivante realizado de esta manera.



LA RED DE PESCADORES

Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Ninguna.

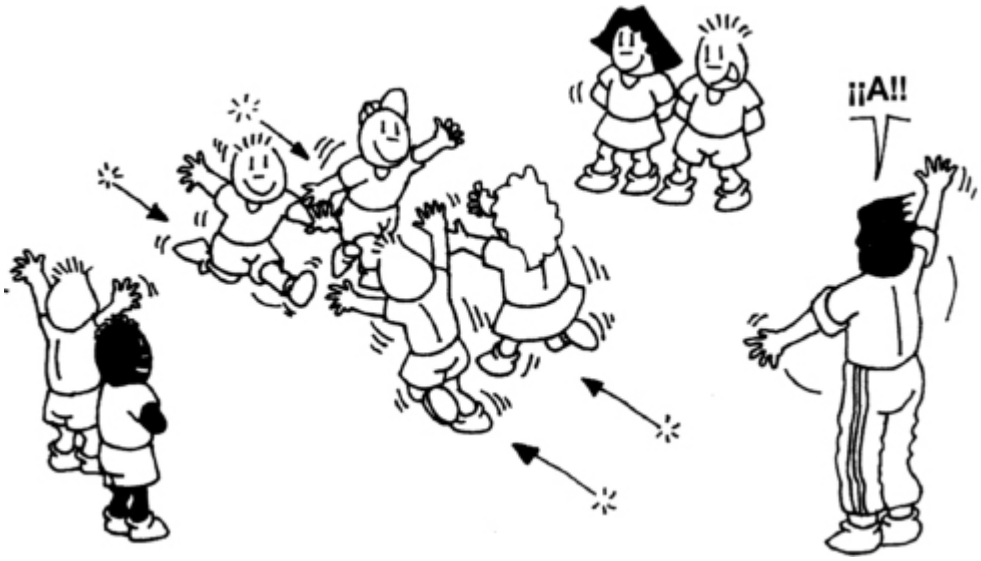
Organización inicial Dos grupos de jugadores: un grupo es la red; el otro son los "peces". Los jugadores que constituyen la red forman un corro cogidos de las manos y con las piernas separadas. Los

	"peces" se sitúan dentro del corro.
Desarrollo	A la señal, los peces deben intentar escapar de la red. Los jugadores de la red, sin mover los pies del suelo, intentan impedir que los peces se escapen, flexionando piernas o subiendo y bajando los brazos. Vamos a ver cuánto tiempo tardan todos los peces en escapar.

LOS CRUCES

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Terreno plano en el que se halla delimitado un cuadrado de unos

	diez metros de lado.
Organización inicial	Los jugadores se distribuyen en cuatro grupos. Cada grupo se sitúa en un lado del cuadrado. Dos grupos que se hallen frente a frente tienen la letra A. Los dos grupos restantes tienen la letra B.
Desarrollo	Cuando el maestro grita ¡A!, los dos grupos correspondientes, corriendo, intercambian sus posiciones. Lo mismo ocurre cuando el maestro grita ¡B!. Los jugadores deben ajustar sus trayectorias para evitar los choques. El maestro puede gritar A y B simultáneamente.
Observaciones	La medida del cuadrado debe adaptarse al número de jugadores, siempre teniendo en cuenta que cuanto menor sea más dificultad tendrá el juego.



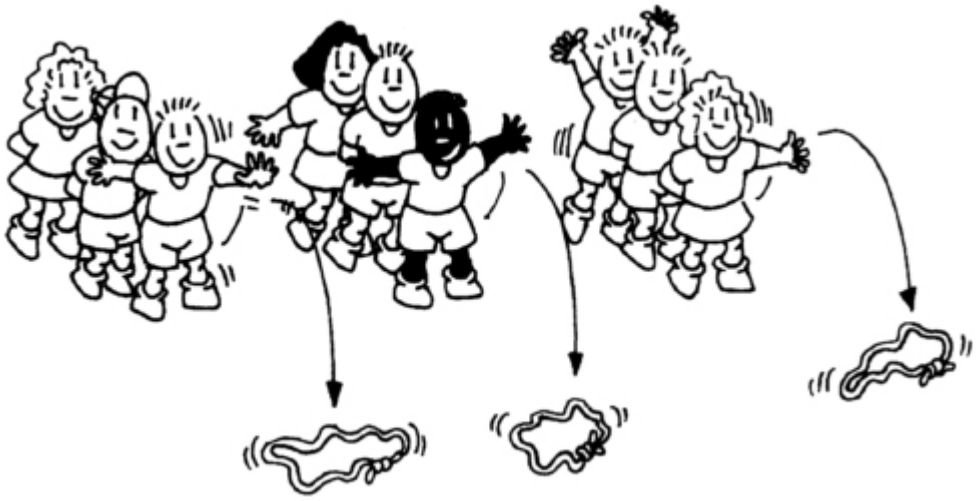
LOS PAQUETES

Edad	A partir de 5/6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores corren libremente por la sala.
Desarrollo	El profesor dice un número. Los jugadores deben hacer rápidamente grupos en los que haya un número de personas igual al que ha dicho el profesor.
Observaciones	Trabajamos la agrupación y la dispersión.

TRAS LAS CUERDAS

Edad	A partir de 4 años.
Condiciones materiales	Cuatro cuerdas, cada una de ellas atada por sus extremos.
Organización inicial	Cuatro equipos. Cada equipo forma una fila tras una línea. El primero de cada equipo tiene una cuerda.
Desarrollo	A la señal, el primero de cada fila lanza una cuerda a una cierta

distancia. Todo el equipo debe ir corriendo a sentarse en torno a la cuerda. El equipo que primero lo consiga gana un punto. Todos los jugadores del equipo deben lanzar la cuerda y al final sumamos el total de los puntos.



ENCONTRAR LAS PALABRAS

Edad A partir de 8 años.

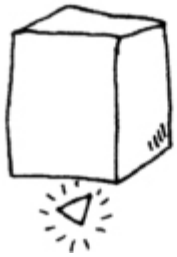
Condiciones materiales Varias fotocopias del plano de la escuela.

Organización inicial Los jugadores por parejas o pequeños grupos reciben un plano de la escuela. En el plano, se encuentran señalados diversos

pequeños triángulos. En el lugar correspondiente de la escuela, el maestro ha escondido previamente un triángulo de cartulina con una palabra escrita.

Desarrollo Los diversos equipos van saliendo en intervalos de tiempo predeterminados. Deben encontrar las cartulinas y escribir, en el reverso del plano, la palabra correspondiente. Gana el equipo que consigue la lista completa en menos tiempo.

Observaciones Debemos contar con el compromiso de los jugadores de no modificar la posición de las cartulinas.



BUSCAR LA ROPA

Edad	A partir de 8 años.
Condiciones materiales	Bosque.
Organización inicial	Pequeños grupos.
Desarrollo	El conjunto de los grupos realiza un recorrido con el director de juego. Este último va pidiendo a los diferentes grupos que se desprendan de diversas piezas de ropa a lo largo del paseo. A continuación, realizan un nuevo recorrido dando muchas vueltas. En el momento en que el director de juego lo considere oportuno, los diferentes equipos deben iniciar la búsqueda de sus ropas. Gana el equipo que recupera sus ropas en primer lugar.

CARRERA CLÁSICA DE ORIENTACIÓN

Edad	A partir de 8 años, (en función de la dificultad).
Condiciones materiales	Un terreno desconocido.
Organización inicial	Equipos de dos o tres jugadores. Cada equipo está provisto de un mapa completo, donde están localizadas las señales y descrito el lugar donde se encuentran.
Desarrollo	Los equipos deben encontrar las señales en el orden indicado, anotar el código de la señal y volver al punto de partida. Se

establece una clasificación según el número de señales localizadas y del tiempo empleado.

Capítulo 13

Juegos de expresión

DESCUBRIR EL INTRUSO

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores sentados formando un corro. Uno de ellos se aleja del grupo.
Desarrollo	Todos los jugadores, excepto uno, deben expresar con la cara, un sentimiento o emoción sobre el cual se han puesto de acuerdo

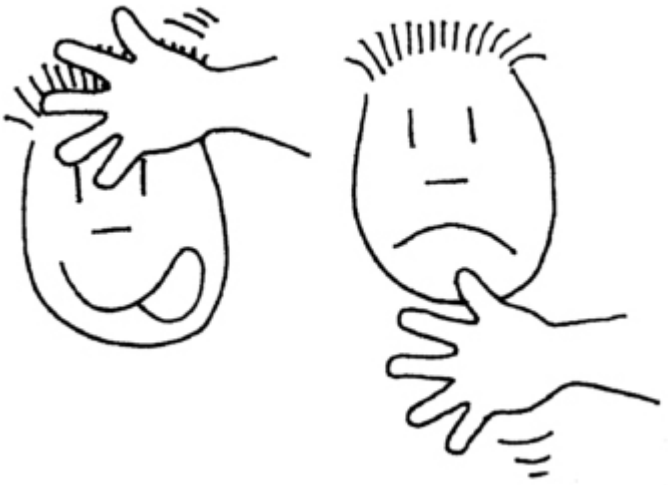
previamente. El jugador que en un inicio se había alejado del grupo regresa y debe descubrir el sentimiento o emoción expresado pos sus compañeros. Debe descubrir también al "intruso" que expresa algo diferente.

CAMBIOS DE EXPRESIÓN

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores por parejas, uno frente a otro.

Desarrollo

Para esta actividad se debe pasar la mano por delante de la cara, arriba y abajo. Cada vez que la cara queda destapada ha de representar una expresión diferente. Uno de la pareja realiza la actividad mientras el otro observa y decide si su compañero la ha realizado correctamente o no.



LOS CARTONES MÁGICOS

Edad

A partir de 4 años.

Condiciones materiales

Un trozo de cartón de unos 25 cm de lado por cada jugador.

Organización inicial Unos cuantos jugadores con el cartón en el centro de un corro formado por el resto de jugadores.

Desarrollo Los jugadores con el cartón lo utilizan como si fuera un objeto determinado (por ejemplo, un sobre, una bandeja...). Los demás deben adivinar de qué se trata.

EL MUÑECO ENGANCHOSO

Edad A partir de 7 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los jugadores por parejas.

Desarrollo	Uno hace de niño y el otro de muñeco de trapo. En primer lugar, el niño hace mover al "muñeco" como él quiere. (El niño que hace de muñeco debe estar totalmente relajado.) Finalmente, el muñeco cobra vida, se identifica con el niño, le sigue por todas partes imitándole, mientras el niño intenta escaparse.

EL OBJETO INVISIBLE

Edad	A partir de 6 años.
Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Grupos de cuatro jugadores en los que diferenciamos dos parejas.

Desarrollo En cada grupo, una pareja hace ver que manipula un objeto, por ejemplo, se pasa una pelota invisible. La otra pareja debe adivinar de qué objeto se trata.

AGRUPACIONES DE ANIMALES

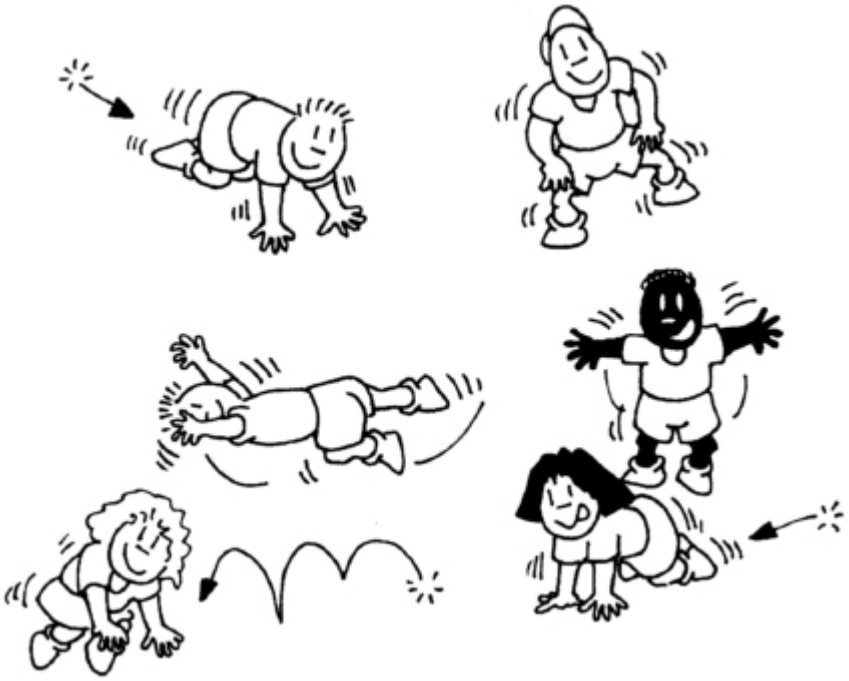
Edad A partir de 5 años.

Condiciones materiales Ninguna.

Organización inicial Los jugadores se desplazan por todo el espacio, como si fueran animales. Los diferentes animales son escogidos libremente por los jugadores o

bien de acuerdo con las sugerencias del maestro o director de juego.

Desarrollo A la señal del director de juego, los jugadores que representen el mismo animal deben encontrarse y formar diferentes grupos, todo ello sin intercambiar información verbal.



EL MUSEO

Edad A partir de 8 años.

Condiciones materiales	Postales o fotografías de esculturas, estatuas, figuras, etc.
Organización inicial	Formamos dos grupos de jugadores. En uno de los grupos, damos a cada jugador una postal o fotografía.
Desarrollo	Cada jugador del primer grupo debe adoptar la postura de su postal. A continuación recogemos las postales. Los miembros del otro grupo deben identificar las posturas con las postales.

EL HOMBRE DEL TIEMPO

Edad	A partir de 8 años.

Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores en corro. En el centro, uno de ellos es "el hombre del tiempo".
Desarrollo	El "hombre del tiempo" va indicando diferentes fenómenos meteorológicos. Los jugadores del corro van girando, cambiando su comportamiento en función de diferentes cambios de tiempo. (Los cambios deben realizarse lentamente.)

CONCLUSIÓN DE HISTORIAS

Edad	A partir de 8 años.

Condiciones materiales	Ninguna.
Organización inicial	Los jugadores forman pequeños grupos.
Desarrollo	El director de juego explica una historieta sin final. Cada grupo de niños y niñas inventa un final y los representa.

CONTINUAR LA HISTORIA

Edad	A partir de 7 años.
Condiciones materiales	Ninguna.

Organización inicial Grupos de seis o siete personas, en círculo.

Desarrollo Un jugador inventa el inicio de una historia y la representa gestualmente. Al cabo de unos instantes, la interrumpe y debe continuarla el siguiente jugador. Así sucesivamente, hasta que todos los jugadores han representado su parte de la historia.

Bibliografía

AMICALE EPS. (1986) *El niño y la actividad física.* Barcelona: Ed. Paidotribo.

BOULANGER, J. (1987) *Jocs fàcils per a infants.* Barcelona, La Llar del Llibre

CPD BOUCHES-DU-RHONE (1985) *Actividades físicas básicas.* Barcelona: Ed. Joventut i societat.

DEFONTAINE, J. (1982) *Manual de psicomotricidad y relajación* Barcelona: Ed. Mason

DUBOSSON, J. (1980) *Ejercicios de sensomotricidad y percepción*

CAMERINO, O. y M. CASTANER (1990) *1001 ejercicios y juegos de recreación.* Barcelona: Ed. Paidotribo

GIMENO, RICO, VICENTE (1986) *La educación de los sentidos.* Madrid: Santillana.

GUITART, Rosa (1985) *101 jocs no competitius.* Barcelona: Guix

HUIZINGA, J. (1982) *Homo ludens.* Madrid: Alianza ed.

IRRSAE PIEMONT (1994) *Educació Artística. Visual, Musical, Corporal. Actualització Científica.* Vic: Editorial Eum

LURIA, A.R. (1984) *Sensación y percepción.* Barcelona: Martínez Roca

JARDÍ, C. y J. RIUS (1990) *1000 Ejercicios y juegos con material alternativo.* Barcelona: Ed. Paidotribo.

LE BOULCH, J. (1981) *La educación por el movimiento en la edad escolar.* Barcelona: Ed. Paidos

LLEIXÀ, T. y otros (1990) *La educación infantil.* Barcelona: Ed. Paidotribo.

LLEIXÀ, T. (1993) *La Educación Física de 3 a 8 años(Segundo Ciclo de Educación Infantil y Ciclo Inicial de Enseñanza Primaria).* Barcelona: Ed. Paidotribo.

MARTINEZ DE HARO (coord.) (1993) *La Educación Física en Primaria.* Barcelona: Ed. Paidotribo.

MATEU, Mercè y otros (1992) *1000 Ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión.* Barcelona: Ed. Paidotribo

MOOR, Paul (1981) *El juego en la educación.* Barcelona: Herder

ORLIK,T.(1986) *Juegos y deportes cooperativos.* Madrid: Ed. Popular

ORLIK, T. (1990) *Libres para cooperar, librés para crear.* Barcelona: Ed. Paidotribo

PARLEBAS, Pierre (1967) "Activités physiques et éducation motrice" IN *DOSSIER EPS,* n°4. París: Revue EPS

PARLEBAS y otros (1988) *Las cuatro esquinas de los juegos.* Lleida: Agonos

PIAGET, J. (1977) *El criterio moral en el niño.* Barcelona: Ed. Fotanella

PIAGET, Jean y otros (1982) *Juego y desarrollo.* Barcelona: Grijalbo

PICQ L. y P. VAYER (1985) *Educación Psicomotriz y Retraso Mental.* Barcelona: Científico-Médica.

RIGAL, R. (1985) *La motricité humaine.* Quebec: Ed. Presses de l'Université du Quebec

TRIGO, E. (1989) *Juegos motores y creatividad.* Barcelona: Ed. Paidotribo

TRIGO, E.(1994) *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física* Barcelona: Ed. Paidotribo

WINNICOTT, D.W.(1986) *Realidad y juego.* Barcelona: Gedisa.

Juegos Sensoriales
y de conocimiento corporal

El juego es fundamentalmente una actividad libre . Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer. El poder responder a esta necesidad de pasarlo bien, sin otro motivo, supone un acto de libertad.

Libro eminentemente práctico que ofrece una relación de juegos apropiados tanto para la escuela como para centros de ocio y recreación, referidos todos ellos a la exploración de los sentidos y al conocimiento corporal que hace de estas parcelas del comportamiento humano el ámbito específico donde situarlos. Los juegos presentados en el libro hacen referencia a las siguientes temáticas: distinguen juego de discriminación visual, auditiva y táctil, de gusto y olfato, de conocimiento corporal, de ajuste postural, de control tónico y relajación, de respiración. Cada uno de los juegos presentados indica la edad de los alumnos a quienes va dirigido, las condiciones materiales necesarias, la organización inicial para empezar el juego y el desarrollo del mismo.

ISBN 978-84-8019-234-7

Paidotribo
www.paidotribo.com